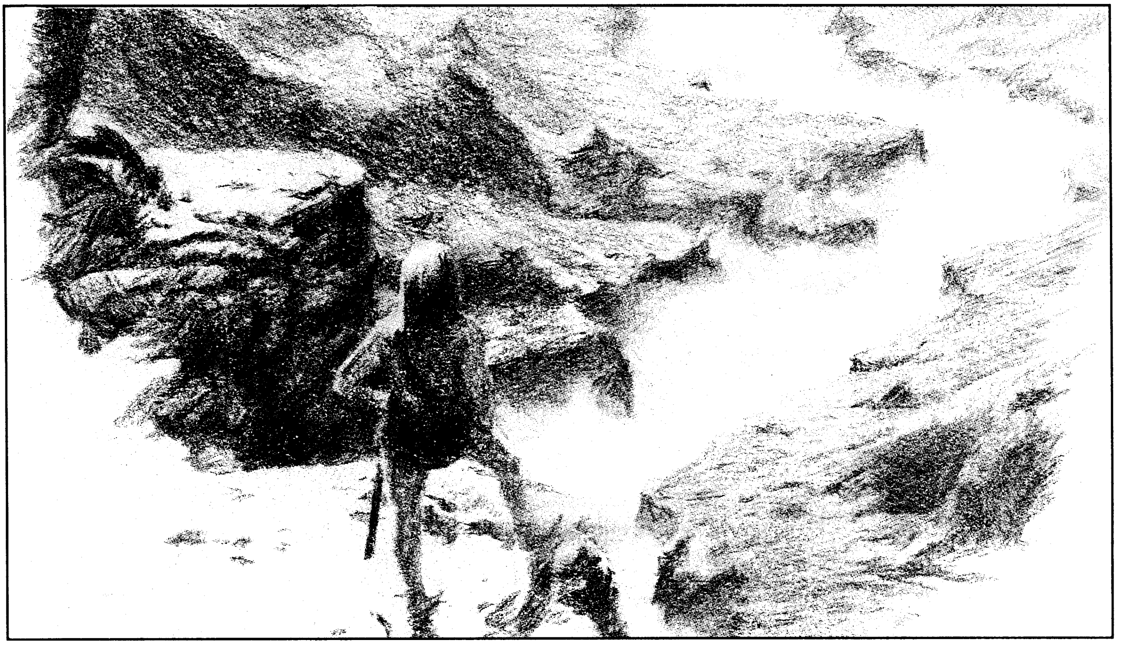
Drakar och Demoner

EREBALTOR





PROJEKTLEDNING & CHEFSKONSTRUKTÖR

HENRIK STRANDBERG

KONSTRUKTÖRER

ERIK GRANSTRÖM *(TRAKORIEN)* JONAS LINDBLOM *(HYNSOLGE)*
CHRISTER REGEBRO*(CEREVAL)* ANDERS BLIXT *(CADDO)*
ULF SCHYLDT *(JORDUASHUR)* JOHAN ULLÉN *(FELICIEN)*
JONAS ERIKSSON *(KLOMELLIEN)* MARCUS THORELL *(BARBIA)*

GRAFISK FORMGIVNING
STEFAN THULIN

ORIGINALFRAMSTÄLLNING
STEFAN THULIN HENRIK STRANDBERG
NILS GULLIKSON

PRODUKTION
NILS GULLIKSON

ILLUSTRATIONER
TONY DARWICHE MARC GRIEVES
TOBIAS GREEN HÅKAN ACKEGÅRD

OMSLAG
KEN KELLEY

FÄRGKARTA
ANN-SOPHIE QVARNSTRÖM

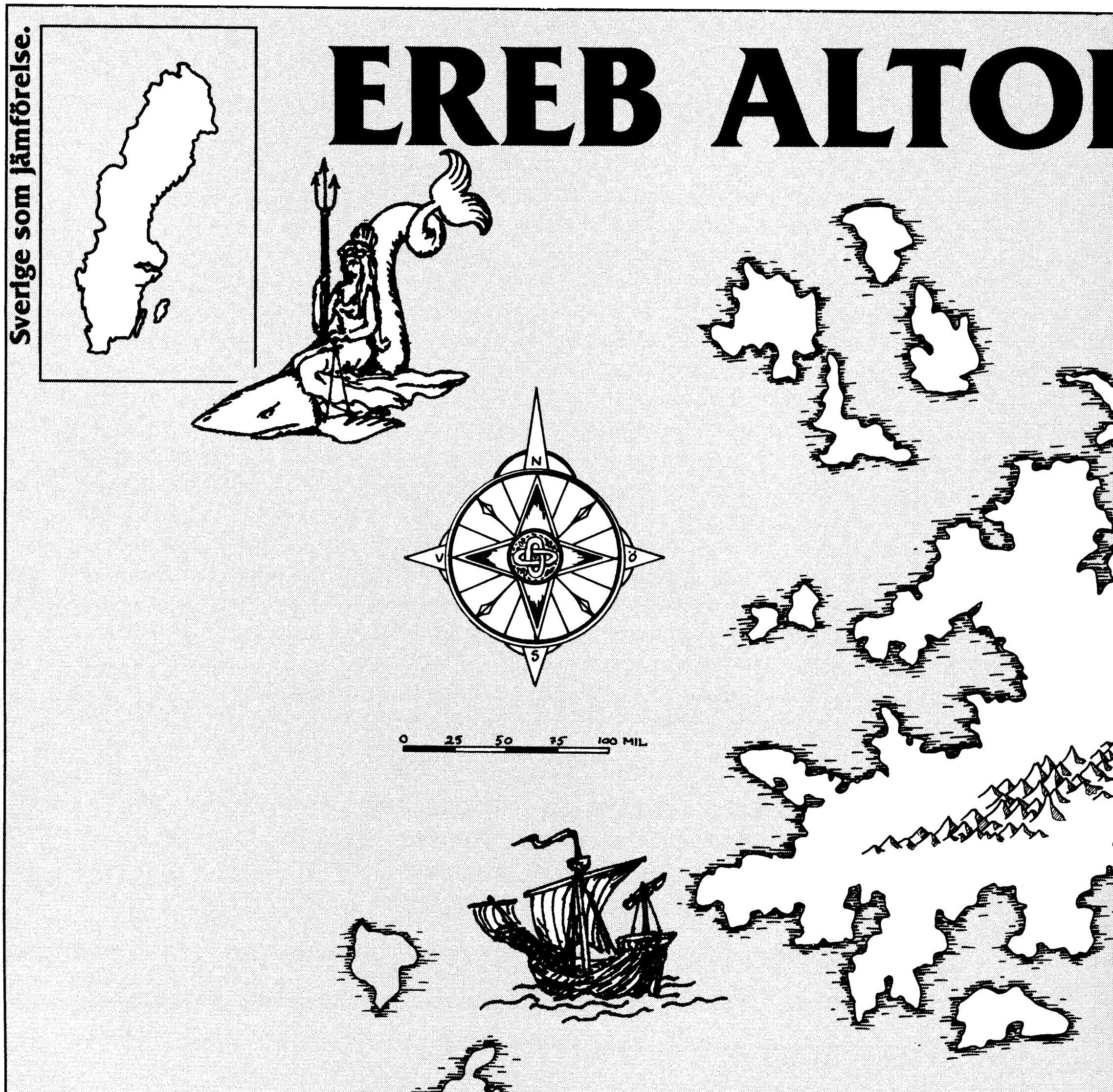
ASSISTANS OCH GODA IDÉER

HELMER JÖNSSON JAN SANDORF LINN MANDAHL NILS LINDEBERG NILS GULLIKSSON
VIC KOTNIK STEFAN THULIN FREDRIK MALMBERG ANNA MESHESHA KLAS BERNDAL
ÅKE ELDBERG HENRIK G FORSSTRÖM JAN LINDBLOM

REPRO
HAGBERGS REPRO

TRYCK
TRYCKPRODUKTION, VÄSTERÅS 1989

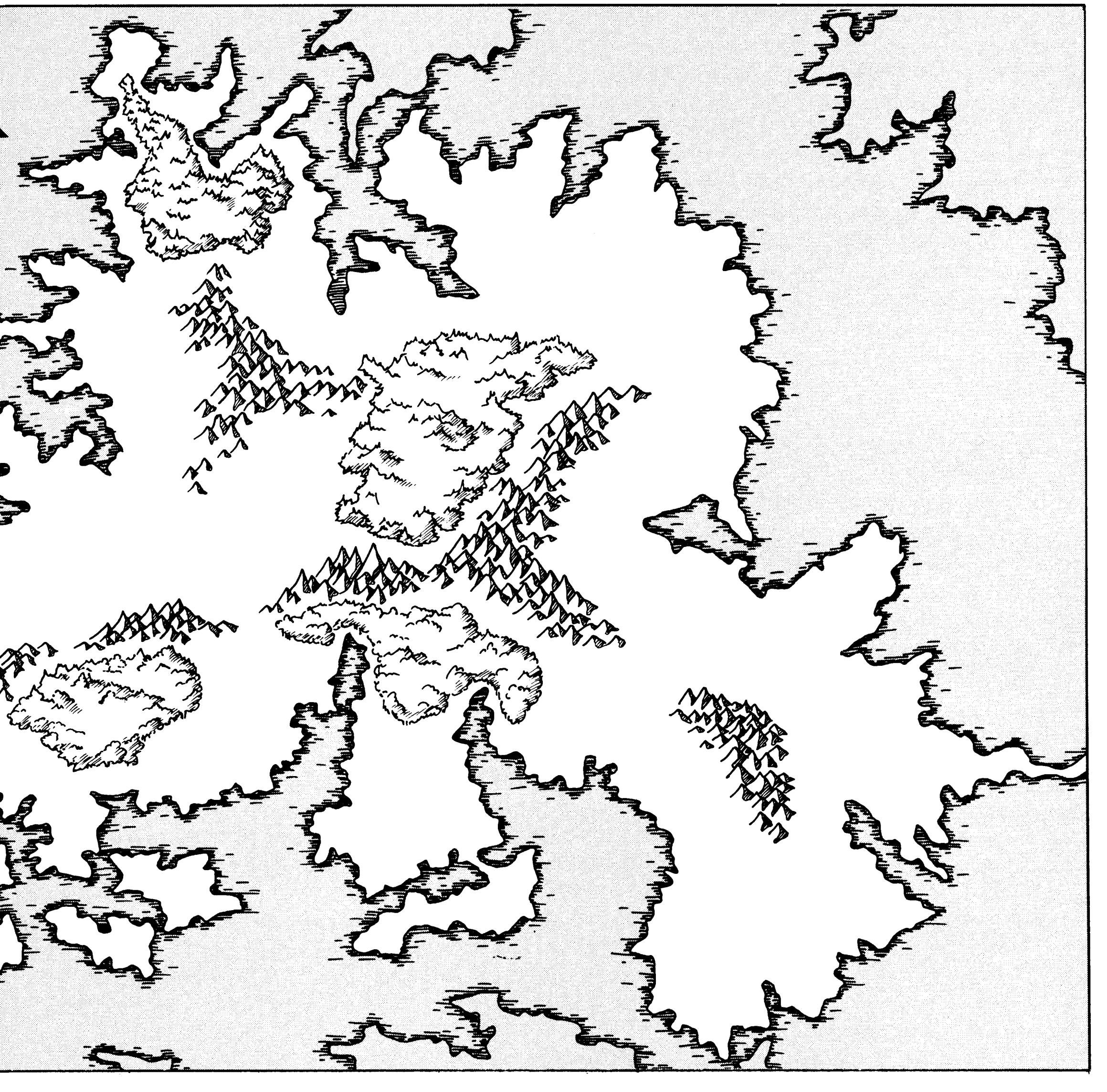
Scan: Apleif & iVilded
PDF: Jonas



VÄLKOMMEN TILL EREB ALTOR!

Då jag hösten 1988 började skissa på Ereb Altor-boxen insåg jag snart att det skulle bli ett jättearbete att försöka sammanställa allt material som vi hade om Ereb Altor — den fantasy-värld där många av våra äventyr har utspelat sig. Det mesta bestod av suddiga kartskisser, klottriga anteckningar, uråldriga sinkaduser eller helt enkelt halvt bortglömda idéer. Detta räckte naturligtvis inte till att fylla hela denna box, så flera frilansare kopplades in samtidigt som jag själv började författa en hel del.

Utformningen blev klar på ett tidigt stadium. Den bok du nu håller i din hand är *Spelledarboken*. Här finns noggranna beskrivningar av tolv av de mest spännande länderna i Ereb Altor. I *Spelarboken* finns berättelser, sagor, sägner, legender, sånger och rykten från dessa tolv länder och några till. Dessa är avsedda att ge spelarna en känsla för hur kontinenten ser ut; hur man lever, vad som kan hända, o. s. v. *Kampanjboken* innehåller fakta om Ereb Altor som kontinent; inte nödvändigtvis om ett speciellt land. I *Äventyrsboken* hittar du två kompletta äventyr som utspelar sig i två av Ereb Altors många länder; Hynsolge och Erebos.



CADDO 4
CEREVAL 8
EREBOS 26
FELICIEN 32
HYNSOLGE 40
JORDUASHUR 52
KARDIEN 61
KLOMELLIEN 68
NIDLAND 74
RANSARD 79
TRAKORIEN 86
ZORAKIN 96
ÖVRIGA LÄNDER 103
INDEX 104

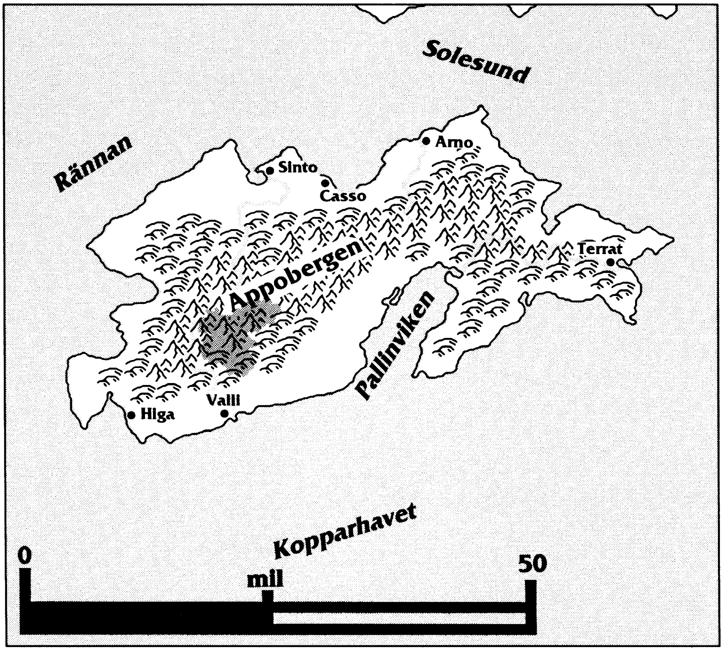


CADDO

Uppe på kullen gjorde vi äntligen halt. Nere i dalen såg vi piraternas armé uppställd till fem breda falanger; välbeväpnade, svartglänsande fjäderklädda och stridslystna stod morëlvidynerna redo till batalj. De var numerärt överlägsna, och hade till och med en liten kavalleriskvadron på högra flanken, men de saknade nästan helt bågskyttar, vilket förhoppningsvis skulle fälla avgörandet. Mer än en gång hade jag sett våra pilar plöja djupa fåror i anstormande fiendeled, men jag hoppades vid den nådige Odo att vi inte skulle behöva uppleva det den här gången.

Kapten Benidiõ gav efter några sekunders avvaktan order om laddning, och i en rörelse drog vi alla samtidigt upp varsin lång, rak pil ur våra ännu så länge välfyllda koger. Innan dagen var slut skulle vi förmodligen behöva gå omkring och leta pilar både här och var; i värsta fall dra dem ur döda kamrater...

'Lägg an!' kom ordern då piraternas här var inom långt bågskottshåll, nästan trehundra meter. Vår kapten, en ärrad veteran, ville förmodligen försöka bryta upp ankornas led så tidigt som möjligt, så att infanteristerna i sjuttonde kåren, som bildade vår huvudstyrka, skulle få möta en odisciplinerad, uppriven styrka. I nästan exakt samma ögonblick som kommandoordet kom, så höjdes åttio bågar upp från trettonde landsvaktskompaniets höfter. En pil sprang av i förväg, men i mängden av reflexer från piraternas blänkande vapen såg ingen vart den tog vägen. 'Håll där!' skrek kaptenen ursinnigt. 'Väbel, anteckna den där mannen. Ni vet vad det gäller, mannar! Visa att träningen gett resultat. Varenda pil skall sitta i buken på en av de där feta uslingarna!' Vi visste vad det gällde. Kapten Benidiõ skrek igen: 'På mitt kommando... vänta... vänta... ge fyr!'



Invånarantal: ca 100.000
Befolkning: människor 97%, ankor 3%
Huvudstad: Arno (ca 7.000)
Statsöverhuvud: —
Styrelseform: rådsrepublik
Exportvaror: fartyg, spannmål, vin, hantverk
Importvaror: timmer, metaller
Välstånd: rikt
Armé: liten fast armé, men starkt folkuppbåd i händelse av invasion. Stark flotta.
Religion: konservativ variant av den Lysande Vägen
Övrigt: all magi förbjuden inom rikets gränser. Alla dalker är färgblinda

GEOGRAFI

Caddo är en långsträckt ö av vulkaniskt ursprung. I öns längdriktning sträcker sig de upp till 3.000 meter höga Appobergen som delar ön i en nordlig och en sydlig hälft. Många av topparna är utslocknade vulkankäglor. Bergskedjan utgör en mycket effektiv regnfångare för de fuktiga havsvindarna, vilket gör att bergssluttningarna är mycket bördiga och rika på åar och vattendrag.

På Caddos nord– och sydsidor, mellan bergen och havet, ligger de mjukt kuperade kustslätterna där majoriteten av öns befolkning är bosatt. De är tätbefolkade områden med ett välutvecklat jordbruk och många byar och städer. De främsta grödorna är vete och oliver. De två kustslätterna är på gränsen till överbefolkade.

Bergstrakterna är den enda zon där man finner någon orörd natur nu för tiden. Markerna är alltför fattiga eller svåråtkomliga för att kunna utnyttjas till ett effektivt jordbruk.

DALKERNA

Caddo bebos uteslutande av det dalkiska folket. Dalk är en jorisk förvanskning av ordet *dalcoi* (ö-folk), som är dalkernas beteckning på sig själva. Dalkerna är av okänt ursprung och har ytterst lite gemensamt med jorerna.

UTSEENDE

Dalkerna är inte av joriskt härkomst. De är oftast högvuxna och ljushåriga, med ljusblå eller grå ögon. De är solbrända eftersom de lever på en varm och solig ö. En stora skillnad mellan dalker och jorer är dalkernas totala oförmåga att se färger. Detta leder till att besökare på ön oftast drunknar i kakafonin av grälla färgkombinationer och blir illamående och får ont i ögonen.

KARAKTÄR

Dalkerna är ett flitigt och arbetsamt folk, i bland på gränsen till påfrestande energiska. Detta leder till en häpnadsväckande effektivitet bland hantverkare och köpmän.

Dalkerna älskar sitt samhälle, då de ser att de lever ett friare och mer självstyrande liv än sina grannar. Eventuella fiender till landet får vara beredda på att möta ett enat folk som motståndare.

Caddo är ett av de mest välutvecklade länderna i regionen och deras skeppsbyggnadskonst är mycket framstående. Även jordbruket är mycket effektivt.

SPRÅK

Dalkiska är ett unikt språk som inte är släkt med något annat i regionen. Detta tyder på att dalkerna är relativt sena invandrare till en region som domineras av helt andra folkslag.

För främlingar som besöker Caddo är språkbärriären ett svårt problem eftersom få av landets invånare talar något annat språk än dalkiska.

STATSSKICK

Caddos politiska system är av ett ovanligt slag. Man har en form av demokrati och långt gången jämlikhet mellan medborgarna. Dalkerna anser att alla människor är lika värda. Man behandlar sina medmänniskor utifrån deras uppträdande och ämbete, inte efter någon nedärvd social rang. Detta beteende har ofta irriterat gästande adelsmän.

Det unika politiska systemet på Caddo har sitt ursprung i det omfattande inbördeskrig, Ödesfejden, som förödde Caddo under perioden 104–111 eO. Fram till dess hade dalkerna varit uppdelade i stammar som styrts av en kung, men efter fejden ändrades statsskicker.

Det nya styresskicket indelade Caddo i 37 kantoner. I varje kanton finns en kantonförsamling, bestående av alla vuxna skattebetalare, såväl män som kvinnor. Alla självägande bönder och fiskare, och de flesta näringsidkare i städerna är skattebetalare. Dessa utgör ungefär 35% av befolkningen.

STYRELSE

Caddos övergripande styre utgörs av landsrådet, som består av valda representanter för varje kanton. Rådet har makt över utrikespolitiken, den stående krigsmakten, stora byggnadsprojekt (t. ex. riksvägar), kurirväsendet och tvister mellan kantonerna. Landsrådet framlägger även lagförslag som ska gälla för hela riket. De ska sedan godtagas av 2/3 av kantonförsamlingarna för att gälla. Kantonförsamlingarna beslutar helt och hållet själva i alla lokala spörsmål. Skatt tas upp både av landsrådet och av kantonerna.

Det långtgående medborgerliga deltagandet i styret har gjort att Caddo idag har ett stabilt och populärt politiskt system. Under de senaste seklerna har det inte förekommit några som helst krav på grundläggande förändringar. Den militära organisationen, med en liten professionell kår och ett landstäckande uppbådssystem har gjort att en militärkupp i praktiken är omöjlig.

Det politiska systemet är stabilt, men det är inte spänningsfritt. Tolv av kantonerna domineras fullständigt av handelsstäder medan de resterande är landsbygdskantoner. Bönderna och handelsmännen har ofta helt motstridiga intressen. Bönderna föredrar en politik som håller Caddo utanför konflikter och som skyddar de lokala näringarna från konkurrens utifrån. Städernas handelsmän vill ha en aktiv utrikes– och handelspolitik som skyddar deras ekonomiska intressen runt om i regionen. På grund av landets indelning dominerar bönderna i landsrådet, men eftersom kantonerna har långtgående självstyre kan handelsstäderna i många fall bedriva den politik de önskar. Vidare finns det ofta politiska stridigheter i handelsstäderna, där olika mäktiga handelshus konkurrerar med varandra.

HANDEL

Caddo är en utpräglad handelsnation som bedriver handel med Erebs alla hörn. De främsta importvarorna är salt (från bl. a. Trakorien), timmer och spannmål (från Zorakin). Man exporterar metaller, hantverk (bl. a. läder– och juvelarbeten) och spannmål.

En av de allra främsta inkomstkällorna på Caddo är det välutvecklade bankväsendet, det främsta och mest anlitade i hela Ereb. Det finns tre stora anledningar till att just de caddiska bankerna har blivit så populära:

- Det politiska systemet på Caddo, med vilket de flesta är nöjda, bäddar för en stabilitet som är en förutsättning för ett stabilt bankväsende. I andra länder har det hänt att bankernas egendomar konfiskerats av de nya styresmännen efter maktskiften.
- Det finns ont om svartfolk på Caddo, och dessutom ligger ön isolerat, så det föreligger ingen större risk för plundringar av bankerna.
- De dalkiska köpmännen anses allmänt vara pålitliga och ärliga, och räntorna på pengarna är ganska höga.

De ledande bankfamiljerna, släkten Medicini och ankhuset Hugger, har stort inflytande över Kopparhavets handel. Utlåningsräntan är betydligt högre än sparräntan.

UTRIKESPOLITIK

Utrikespolitiskt har Caddo ofta varit inblandat i olika former av konflikter med de andra handelsstaterna i Kopparhavet, främst då Erebos. Alla strävar efter att kontrollera en så

stor del av handeln med fastlandet som möjligt. Caddo har även haft svårigheter med Zorakin, vars erövring av Fristaden vållade ett avbräck i handeln med dvärgarna. Tillsammans byggde Caddo och dvärgarna staden Ereno längre norrut för att handeln skulle flyta fritt igen.

För tillfället är Caddo indraget i en konflikt mot Felicien, som länge bedrivit maskerad piratverksamhet i Kopparhavet. Man har slutit en allians med Berendien och, mer motvilligt, Erebos.

MILITÄRMAKT

Caddos militära styrkor är av tradition indelade i tre delar: folkuppbådet, landsvakten och nationalstyrkan. Envar vuxen dalkisk man är skyldig att äga vapen och rustning och att varje år inställa sig till träning i sin kantons folkuppbåd. I händelse av ett angrepp mot Caddo mobiliseras folkuppbåden för att möta fienden.

Folkuppbådets utrustning varierar mycket beroende på vad medborgarna har råd att införskaffa. Beväpningen är standardiserad i lag. Antingen ska sodaten bära två kast– och ett enhandsspjut, eller pilbåge och stridsyxa. Till detta kommer en sköld. Pansarets utseende är inte reglerat.

Undantagna från militärtjänst är medborgare i kyrkans tjänst, och sådana som är fysiskt eller mentalt handikappade. Befrielse beslutas av den lokale domaren.

Det behövs dock även yrkesmän för att upprätthålla ordningen i städerna och på landsbygden och för att bekämpa banditer och pirater. Om Caddo blir inblandat i en konflikt utanför landet kan man inte sända iväg folkuppbådet. Kantonerna har därför upprättat små förband, landsvakten, som patrullerar vägar, byar och städer för att upprätthålla den allmänna ordningen. De är professionella krigare, ofta utrustade med stridsyxa, sammansatt båge, medelstor sköld och ringbrynja eller fjällpansar.

Det finns en rikshär och en riksflotta som står till landsrådets förfogande. Deras huvudsyfte är att försvara Caddo och dess kolonier. Härens svaghet är dess brist på beridna trupper, särskilt tunga sådana, medan dess styrka är de ypperliga bågskyttarna. Caddiska bågskyttar är populära legosoldater.

RELIGION

Religiöst domineras Caddo fullständigt av den Lysande Vägen, den enda tillåtna religionen. Kyrkan utövar ett starkt inflytande över samhället genom sin fasta organisation. Magi är fullständigt förbjudet eftersom kyrkan anser att den står i strid med religionens lära. Därmed inte sagt att det inte förekommer magi på Caddo, men den måste utövas i det fördolda.

HISTORIA

Om Caddo före konfluxen och under mörkertiden finns inte särskilt mycket att säga. Landet höll sig på sin kant och inga viktigare relationer med andra stater förekom. År 312 fO lyckades en jorisk ättling vid namn Vasker Bruushane ena de splittrade dalkerstammarna, och efter gammalt joriskt mönster utropades han till kung.

År 102 eO dog ätten Bruushane ut. Flera mäktiga familjer som under kungatiden nästan fått adelsstatus käbblade om vem som skulle efterträda Bruushanarna, vilket ledde till ett förödande inbördeskrig. Först år 111 lyckades fältherren Gerlo den Långe sammanföra representanter för de olika stammarna på ön för att framlägga ett förslag om nytt styresskick. Samtidigt 'försvann' flera av de stridande parternas ledare, och när man på mötet, som kommit att kallas De Långa Näsornas Råd, beslöt att införa ett slags folkstyre fanns egentligen ingen som kunde säga emot. Alla de närvarande slöt den högtidliga Arno-eden, vilken innebar att man aldrig mer skulle gripa till vapen mot folkfränderna.

På 200-talet eO öppnades nya handelsmarknader i Österlanden av zorakiska korsfarare, och de stabiliserade dalkerna började en livlig kommers med lyxvaror, bland annat kryddor, ädelmetaller, dyrbara tyger och andra rariteter. Caddo började byggas upp till en stormakt i området, och när den Lysande Vägens kyrka, som spridit sig till fastlandet, sände ut korståg mot Morëlvidyn ville dalkerna vara med. Detta var början till den Stora Schismen, som kom att dominera slutet av 200-talet och 300-talet. Mer om den Stora Schismen kan du läsa i historieavsnitten vid länderna Zorakin och Kardien.



CEREVAL

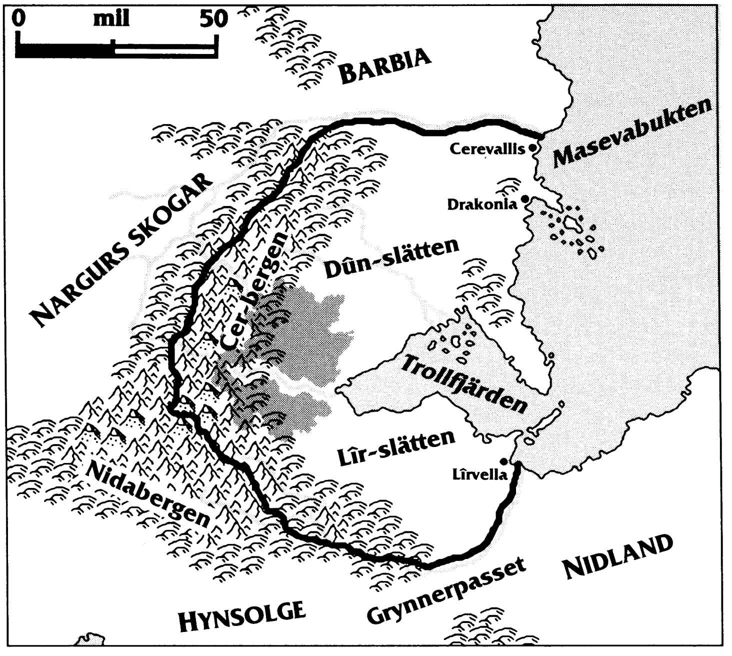
Det var en ganska vacker dag då stunden hade kommit för mig att genomföra mitt mognadsprov. Jag var inte rädd; jag hade flera gånger hört talas om äldre kamrater som stött på troll i Cerskogens djup utan att få ett hår krökt på huvudet. Å andra sidan hade jag också hört talas om folk som givit sig av in i skogen och aldrig kommit tillbaks...

Efter en dryg timmes försiktig marsch in i skogen kände jag att någonting snart skulle hända. Så här i efterhand tror jag att jag känt trollets stank, men det var något annat också, något obestämbart, en konstig känsla av att vara iakttagen.

Trollet satt på en stubbe och hälsade mig med ett kort grymtande, men ingenting i hans tonfall eller rörelser antydde att han ville skada mig. Han tecknade åt mig att lägga mig ned i gräset framför honom, och efter att ha fånstirrat på varandra i nästan tio minuter började jag prata. Han svarade inte, men nickade då och då som tecken på att han förstod vad jag sade. Jag antog att han inte talade vårt språk, men efter ett tag reste han sig upp, tog fram en dolk stor som ett kortsvärd och ristade in ett ord i en omkullfallen trädstam. 'Hugilakur'. Sedan tittade han på mig och pekade på sig själv, och då jag frågade om det var så han hette nickade han långsamt på sitt stora huvud.

Jag måste ha pratat i säkert tre timmar, för när Hugilaikur slutligen gjorde tecken av att vilja gå var det redan mörkt. Då jag också reste mig tecknade han åt mig att stanna, och med några tafatta gester förklarade han att jag skulle vara trygg under natten.

Jag somnade gott på en bädd av grönmossa, och i gryningen nästa dag fann jag ett litet knyte vid min sida. Det innehöll en bit bröd och en liten flaska friskt källvatten. Jag gick min väg och såg aldrig till mer min trollkamrat.



Invånarantal: ca 80.000
Befolkning: 75% människor, 11% troll, 14% svartfolk
Huvudstad: —
Statsöverhuvud: —
Styrelseform: självständiga stadstater utan självklart styrande samhällsklass
Exportvaror: fisk, kött, alkemiska föremål och elixir
Importvaror: timmer och metaller
Välstånd: fattigt
Armé: ingen stående armé men vältränat folkuppdåd. Nomader och troll mycket dugliga krigare.
Religion: flera olika. Omfattande naturdyrkan.
Övrigt: drakmästarnas månlag är högsta lag för alla cerevalier.

INLEDNING

Cereval brukar oftast kallas Drakarnas rike — av förklarliga skäl. I Cereval-bergen finns den största hittills kända förekomsten av drakar på ett och samma ställe. Trots detta så lever Cerevals befolkning i relativ trygghet; drakarna tyglas av ett slags drakmästare, och cerevalierna har dessutom det halvmagiska månsilvret till sin hjälp.

GEOGRAFI

Till Cereval brukar räknas landet mellan Cerfloden i norr till Grynnerpasset och Grynnerbergens nordspets i söder, och från Cerevalbergen i väster till Masevabukten i öster.

Från öster räknat delas landet in i slättlandet, skogen och bergen. Slättlandet delas i två delar av en djup havsfjärd, Trollfjärden. Den norra och större delen kallas Dûnslätten, den södra Lîrslätten.

KUSTHEDEN

Närmast Masevabukten består slätten av öppna hedar med gräs– och buskvegetation. Terrängen är kuperad och stiger relativt brant från kusten. Befolkningen bor i detta område i permanenta småstäder och bondbyar. Marken runt dessa brukas sporadiskt. I övrigt håller man boskap som betar av det rika gräset. Jordlagret är emellertid tunt och moränen under kan inte föda större träd. Det är också lätt att förstöra jordlagret, så att man får kala fläckar med mager morän, något som betraktas som ett svårt brott av bönderna och motverkas med blodsoffer åt den förfördelade jorden. Offret är i regel missdådaren.

Längs kusten finns också de tre största städerna i Cereval, Cerevallis, Drakonia och Lîrvella, de enda som kan kallas riktiga handelsstäder.

STADSSTATERNA

Stadsstaterna ligger längs kusten och består av en stad eller större by och den omgivande jord som behövs för att föda stadens medborgare. Själva samhället är normalt omgivet av en stark stenmur med ovanligt många torn. I tornen finns tunga artilleripjäser uppställda som skydd mot drakars härjningar. Även en medelålders eller gammal drake ser dessa månsilverstöttade anordningar som tuffa mål; det finns enklare byten på annat håll. I regel finns dessutom en kraftig milis och ett välövat hemvärn till försvar. Milisen svarar i fredstid för polistjänst och patrullering i och kring staden eller byn. Den tre största stadsstaterna är Cerevallis, Drakonia och Lîrvella.

SAVANNEN OCH STENÖKNARNA

Innanför heden utbreder sig en högplatå med cirka 500 meters höjd. Terrängen är kuperad och sluttar svagt ner mot Cer-skogen. Högplatån är mycket torr, varför växtligheten är mager och mestadels består av strävt gräs.

På högplatån finns ett flertal rovdjur, bland annat vildhundar, klippödlor, sanddemoner och jaguarer. Dessa lever på jakt av bland annat klippkaniner, cerevalantiloper, näshorningar och elefantfåglar.

TARASSUSRAVINEN

På södra delen av Dûnslätten, alldeles i skogskanten, finns en 20 km lång ravin med bitvis mycket djupa och branta sidor. I ravinen flyter en bäck från en skogstjärn till en oas ute i stenöknen. I ravinen växer taggbuskar tätt. Taggarna är fotlånga och giftiga. Ravinen är mycket svårforcerad. Man har hittat mycket gamla ruiner i ravinen.

CER-SKOGEN

Mellan Cerevalbergen och hedlanden utbreder sig en sänka med nästan djungelliknande vegetation. En stor del av ytan består av små skogstjärnar, ömt kultiverade av de troll som lever där.

Marken, stenblocken och trädstammarna i skogen är täckta av tjock grönmossa som dämpar alla ljud och ger skogen en mystisk stämning. Ovanför undervegetationens ormbunkar växer trädens kronor samman till en tät matta som hindrar allt rent solljus från att komma ner till marken. På marken råder därför även under dagen ett skymningsmörker där endast svampar, mossor, ormbunkar och parasitväxter kan växa.

I skymningen under trädens kronor kan skogens invånare, trollen, vistas ute även under en högsommardag. De beodlar sina skogstjärnar, bygger sina byar, helst i en klippa, och vaskar efter månsilver i de trolska bäckarna.

Det är mycket svårt att orientera sig och röra sig i terrängen för ovana varelser. Ett fåtal stryparrankor lever i skogen. Man bör ha mycket god vana vid att överleva i skog för att kunna orientera sig i den mörka och oländiga Cer-skogen. Endast troll och vilda djur kan vistas här helt obehindrat.

CEREVALBERGEN

Cerevalbergen är en hög bergskedja med flera snöklädda toppar, de högsta på över 6.000 m. Vid bergens fot och på dess sluttningar växer stora och täta urskogar. Få marklevande varelser har lyckats ta sig över bergskedjan från den ena sidan till den andra.

Enligt legenden bildades Cereval-bergen när en stjärna störtade till jorden. Under bergets rötter skall fortfarande stjärnans hjärta ligga, men dess skal finns vid bergens yta i form av månsilver. Att bryta månsilvret i bergen är dock ett vanskligt företag; det bor ovanligt mycket drakar i bergen.

Trots sin närhet till drakarnas hemvist så besväras inte cerevalierna alltför mycket av de vilda drakarna, beroende på *drakmästarna*. Dessa är ett mycket underligt folk som bor på ett par av de högsta topparna i kedjan. De är skapare och väktare av Månlagen och Måntinget, som styr Cereval, och sålunda Cerevals egentliga härskare. Få vanliga människor har sett dem på nära håll, endast ett fåtal jägare och mineralletare har sett deras boplatser, och bara på långt håll.

MÅNSILVER

Månsilvret är nog det som gjort Cereval mest känt i omvärlden. Det är en halvmagisk metall som endast återfunnits i Cereval. För dess ursprung, se Historia.

Månsilver är spritt över hela landet Cereval och finns ej utanför detta område. Det ligger som gedigna klimpar i jorden och i fickor av sedimentära bergarter i bergen. På heden hittas det ibland vid plöjning, och på höglandet hittar man det i månsken då det lyser svagt. I skogen kan det vaskas fram i alla småbäckar. Varje klimp är matt blåaktig och varierar i storlek från en ärta till block på flera kilo. Klimpar är numera svårfunna och priset har gått upp.

Metallen kan lätt smidas samman till vapen och redskap. Den blir då glänsande med en lätt blåaktig ton, som en månstråle. Den tycks 'suga upp' månsken, eftersom den då blir klarare än vanligt. I fullmånens sken blir metallen helt osynlig.

Månsilvret smids oftast till verktyg och andra nyttoföremål. En plog av månsilver kan dras av bonden själv och plöjer ett stort fält per dag. Med en skära av månsilver hin-

ner han sedan slå hela fältet på en dag. Det kostar honom dock 2 till 3 PSY–poäng per timme.

Yxor och sågar förvandlar på samma sätt ett träd till plank på några timmar. Kokkärl underlättar matlagning, vattenhinken tycks väga mindre och så vidare. Kort sagt, metallen underlättar kraftigt det vardagliga tunga slitet för några PSY–poängs kostnad. I Cerevals karga natur är metallen ovärderlig.

Även vapen kan smidas av månsilver, och blir då lättare, vassare och hårdare än vanliga järnvapen. De gör därför 1T2 KP extra i skada. Rustningsdelar av månsilver får +1T3 ABS och väger drygt hälften av vanliga pansar. De blir också mycket svåra att se i fullmåne. Priset för vapen och verktyg ligger på 4 till 5 gånger motsvarande stålföremål. Månsilver är en viktig anledning till att Cereval lämnas i fred av sina grannar.

LADDNING AV MÅNSILVER

Efter omfattande användning försvagas månsilvrets katalytiska förmåga; metallen blir allt tyngre, sprödare och mattare. Får den ligga i månljus laddas den dock igen. Endast fulladdat månsilver blir helt osynligt i fullmånens sken. 1 timmes månsken räcker till tre timmars katalyserande förmåga.

MÅNSILVER I OMVÄRLDEN

Förs månsilver utanför Cerevals gränser mattas den långsamt och blir blåsvart. Om den utnyttjas går reaktionen snabbare. Den kan inte heller laddas av månsken. Till slut vittrar metallen ner till ett blåsvart matt pulver, helt utan magiska egenskaper. Man säger att månsilvret dör. Så länge metallen finns kan den åter föras till Cereval och laddas, men pulvret är slutgiltigt dött. Därför har metallen inget värde utanför Cereval. Drakmästarna har i månlagen förbjudit att metallen förs ut ur landet, och straffen är mycket hårda. Både stadsstaterna och gränsnomaderna övervakar att utlänningar inte försöker smuggla ut månsilver. Brottslingar dödas omedelbart eller fängslas för att överlämnas till Drakmästarna vid nästa tillfälle.

Inom Cerevals gränser är månsilver dubbelt så värdefullt som guld, men detta är av mindre betydelse eftersom ingen gör sig av med månsilver frivilligt. Handel med månsilver sker genom byte, böter eller som skatt.

CEREVALIERNA

I Cereval finns flera olika människokulturer med helt olika levnadssätt och värderingar. De tre huvudsakliga grupperna är:

- Folken i stadsstaterna
- De fria hedbönderna och boskapsägarna
- Nomaderna

Tillsammans utgör de ungefär 75% av Cerevals humanoida befolkning.

UTSEENDE

Den typiske cerevaliern är något under medellängd, har långt, mörkt hår och grå, blå eller gröna ögon. De har ljus hy och ofta skäggväxt. Nomaderna är oftast kraftigare byggda än stads– och hedbefolkningen, på grund av det hårda levernet på högplatån.

Cerevalier är i allmänhet tystlåtna, hederliga och fridfulla. Eftersom alla cerevalier respekterar Månlagen är plundringar och överfall sällsynta företeelser. Våldshandlingar sker oftast endast då stadsstaterna krigar sinsemellan, vilket sker ständigt.

SPRÅK

I Cereval talas cerevaliska, ett barbarspråk nära besläktat med de språk som talas i Nargurs skogar öster om Cer-bergen.

STADSSTATERNA

I stadsstaternas samhällen lever den vanliga floran av hantverkare, köpmän, lärda och fredlösa.

Invånarna i stadsstaterna är i regel människor av barbariskt ursprung. Mindre grupper av dvärghantverkare, –köpmän, alver, ankor och halvlängdsmän finns i de tre storstäderna, sällan bofast utanför dessa. Bland de fredlösa finns även människor med svartfolksblod i ådrorna. Fullblodsorcher och reptilmän dödas eller drivs bort omedelbart; de förra är ej underställda månlagen, de senare har rykte om sig att för störa fisket.

En udda grupp i samhällena är *bortbytingarna*. Dessa storväxta, magikunniga personer har antingen gjort karriär som krigare, magiker eller alkemister, eller också hittar man dem som en utstött grupp längst ner på den sociala stegen. Föräldrarnas ställning betyder mycket för hur dessa missedda individer skall lyckas. Se avsnittet om trollen för en mer ingående beskrivning av bortbytingarna.

FRIA HEDBÖNDER OCH BOSKAPSÄGARE

De fria hedbönderna och boskapsägare som lever utanför stadsstaterna bor i familjegrupper eller små byar.

Bönderna beodlar heden med rotfrukter, brödsäd och ett gräs som ger ifrån sig bomullsliknande fibrer till kläder. Vården av det känsliga och tunna jordlagret är nästan religiös. Det medför automatiskt omedelbar avrättning på plats att förstöra en fläck av jordlagret så att den magra underliggande moränen kommer fram. Jord som inte brukas skall bindas med rotrika buskar och gräs så jorden inte blåser bort. Gräsbrand som dödar jorden medför dödsstraff.

Boskapsägarna föder upp stora hjordar av en visentliknande nötboskap. Djuren äter helst bara topparna på gräset, varför detta inte skadas utan snabbt återhämtar sig. I stället måste hjordarna flyttas hela tiden.

För att övervaka och driva djuren håller ägaren ett stort antal anställda och slavar med hästar. Ägarna brukar också bygga drakskydd åt de anställda och deras hästar.

För att skydda djuren mot drakar opererar man in små silverpåsar med ett kraftigt gift under deras hud. Djuren tycks inte lida av det, men när draken rostar djuret med sin låga, smälter påsen och giftet sprids ut i vävnaden. I bästa fall blir draken svårt sjuk eller dör. Drakarna har lärt sig att nötboskapen är otjänlig som drakföda, men hästar och tvåbenta är alldeles utmärkta.

Hedbönderna och boskapsägarna är sams om tre saker:

- Vården om jordlagret
- Synen på drakar
- Frihet från stadstaternas överhöghet

I övrigt slåss de som hund och katt. Bägge hyr stridskunniga äventyrare för att skydda sig och ställa till jäkelskap för varandra.

NOMADFOLKET

I det karga landskapet på Cerevals högland kan endast nomadfolken leva. Man måste ständigt flytta från ett vattenhål till nästa. Små hjordar av elefantfåglar och tama antiloper är allt som marken kan föda.

Nomadfolket är de ursprungliga invandrarna i Cereval. Hedbönderna är nomader som slagit sig ner på den bördigare heden och blivit bofasta, och i sin tur gett upphov till stadsstaterna. Nomaderna lever fortfarande som de första barbarinvandrarna. Varje grupp (klanen) på 30 till 60 vuxna individer består av 3 till 8 familjer, ofta släkt med varandra. Främsta familjens överhuvud är hövding med oinskränkt makt. Antingen tycker man som hövdingen eller lämnar klanen. Detta betyder i regel döden eller städernas slum.

För att ordna bröllop och andra praktiska göromål mellan klanerna har man klanmöten varje sommar där alla klanerna deltar. Klanmötena innbär marknadstid, fest, tävlingar, bröllop och rättegångar. Under mötestiden, oftast omkring en vecka, får inga strider inom eller mellan klanerna äga rum.

Varje klan håller hjordar av tama antiloper, vilka ger mjölk, ett slags ull och kött, cirka 50 till 100 djur per klan. Hästar för boskapsskötsel är mycket ovanliga, i stället använder man elefantfåglar, vilka på flera sätt är mycket viktiga för nomaderna. Dels är de drakvakter; med sin oerhört skarpa syn kan de se flygande drakar på flera mils håll. De varnar då genom att gräva en grund grop i sanden, täcka sig med ett tunt lager sand och därefter fullständigt smälta in i miljön.

Dels så är elefantfåglarna riddjur, de ger ägg och ett mycket uppskattat dun för bolster, jackor m. m. Dunet läggs i redet under ruvningstiden men kan försiktigt skattas av ägarna.

Förutom boskapen äger klanen gemensamt slavar. Dessa vaktar boskapen, river och reser tälten när man flyttar med djuren, lagar mat och tillverkar kläder. De vuxna männen vaktar, jagar, tillverkar vapen och sår och skördar tica-gräset. Detta är ett mycket snabbväxande gräs som sås direkt efter snösmältningen och hinner mogna innan jorden torkat upp under försommaren. Av axen mal man mjöl till ett slags gröt och pastarätter.

I varje klan finns också en månsilversmed och hans lärlingar, samt en shaman med en lärling. Båda dessa grupper har speciella privilegier och skyldigheter.

Klanjägaren är i regel klädd i tyg– och läderkläder, vintertid i dunjackor och vida dunbyxor. I jacka och byxor finns metall– eller hornförstärkningar i konst fulla mönster som skydd mot vapen. Vapnen består av en sabel i månsilver, en 5,5 m lång pik med sidospetsar och en bola. Boplatsen skyddas i regel av ett

antal slungor som skjuter två tunga stenar med ett tjärat rep emellan. Med lite tur och skicklighet kan stenarna sno sig runt vingarna på en drake och få den att störta till marken där man kan angripa den med andra vapen. Tjäran skyddar repet mot drakens utdunstningar. Piken används dels som lans, dels mot drakar. Skon sätts då mot marken och spetsen riktas uppåt precis innan draken slår till. Pikeneraren överlever sällan sin stöt men drakarna har lärt sig att respektera dessa över raskande och vassa spetsar.

ÖVRIGA FOLKSLAG

Förutom människor finns det ett antal folkslag som utmärker Cereval. Mest känt är förstås trollen i Cer-skogen, men minst lika ryktbara är drakmästarna och deras drakar.

TROLL

Trollen i Cereval skiljer sig betydligt från sina degenererade släktingar annorstädes. Ingenstans har trollen nått så högt kulturellt som i Cereval. Detta kan bero på deras ständiga kontakt med månsilvret. De flesta trollen bor under Cer-skogens täta krona, där solen aldrig kan skada dem. Ett fåtal har behållit sina underjordiska boningar, och en grupp anpassade sig med hjälp av magi till vattnet. Deras ättlingar frodas nu i Trollfjärdens mörka vatten.

Cerevaltrollen, som av många uppfattas som en helt separat trollras, lever endast i Cer-skogen i Cereval och i ett fåtal stammar i Nargurs skogar. På andra håll är trollen lika barbariska och ociviliserade som man vant sig vid.

Det finns fem olika slags troll; skogstroll, härskartroll, krigartroll, småtroll och havstroll. Gemensamt för dem alla är att de har högre intelligens och mer utvecklat socialt beteende än sina avlägsna släktingar på andra håll i Ereb, samt att de är mindre och smidigare.

SKOGSTROLLEN

Skogstrollen bor oftast i små samhällen med mellan 15 och 40 individer, ofta i grottor i en klippa eller bergvägg. De kultiverar sina skogstjärnar och bäverdammar med stor omsorg. Kring tjärnarna odlar de en stor vitgrön svamp av soppsläktet, *trollhatt*, vilken är giftig för människor med hallucinationer och kramper som följd. Trollen använder den till nästan allt; mat, medicin, mjöl till en slags bröd och dess skinn som ingrediens till magiska tinkturer. Mosad och jäst blir den en fest– och ceremonidryck med många festliga egenskaper.

I tjärnen föder de också upp stora paddor, vattensnokar, pufFödlor och en slags vattenspindlar som de genom avel fått fram i imponerande storlek, (STO 2–3). Allt detta betraktar trollen som himmelska delikatesser och ingredienser till magiska salvor och drycker.

Trollen älskar också att koppla av och leka i sina tjärnar när det är varmt i skogen. Trollynglen simmar redan innan de kan gå. I samhället styr ett härskartroll enväldigt. Det finns även lärare, hantverkare och trollmagiker. För arbeten som trollen inte själva kan utföra använder de slavar. Dessa utgörs i regel av svartfolk och handhar eld åt trollen, som själva skyr elden som pesten, men ändå är beroende av den. Slavarna vaktar och övervakar också platser där solen skiner, och slåss mot drakarna när dessa någon gång anfaller en trolltjärn i dagsljus.

Skogstrollen utgör ungefär 80% av alla Cerevals troll.

HÄRSKARTROLL

Härskartrollen är kronan bland trollen. De föds av vanliga skogstroll, men är större, starkare och har högre intelligens. Föräldrar som får ett härskartrollyngel belönas rikligt, eftersom det gäller att de matas med speciell föda och förses med intellektuell stimulans. Utbildningen är sedan mycket omfattande och drivs av speciella härskartroll med läraryrket som kall.

I vuxen ålder skall sedan härskartrollet välja sitt kall. I regel framträder det ta några år tidigare för hans medvetande. Kallen kan vara lärd, lärare, magiker, härförare eller härskare. Alla blir enastående i sitt kall. När de valt samlar de några unga lovande skogstroll runt sig och ägnar sig med dessa som lärlingar åt sin specialitet.

De som blir härskare övertalar i stället ett antal troll, väljer en lämplig plats och börjar bygga ett nytt samhälle med sig själv som ledare. Med åren växer detta, och samhället slutar inte att utvecklas förrän härskaren dör. Då upplöses samhället sakta och trollen

väljer en ny härskare och flyttar med denne till en ny plats. Gamla samhällen lämnas som minne över härskaren och bebos aldrig mer. Härskare dör dock mycket sällan, varför spökbyarna är ganska få till antalet.

KRIGARTROLL

Krigartrollen är egentligen ett försök av en svartmagikerkult att skapa en superras av krigare. Man avlade från grottroll fram en trollras som var mycket stor och stark, men som i stället förlorade intelligens och magisk förmåga. Under krigen efter konfluxen kom man i strid med trollen i Cer-skogen vid vadet över Trollån. Det slutade med att huvuddelen av krigartrollen lurades över till skogstrollen.

De härskartroll som väljer härförare som sitt kall brukar samla ihop ett kompani av krigartroll med några dugliga skogstroll som löjtnanter. Därefter tränar han sitt kompani och för det i strid. Ett eller flera sådana kompanier är alltid centern i trollens armé och en formidabel styrka.

SMÅTROLL

Vissa trollyngel drabbas av en märklig egenhet som är obegriplig för lärda och andra. De växer inte alls efter födseln. De bara förändras och får efterhand normala men förminskade proportioner. Trots att huvudena är proportionellt större, så är hjärnan ganska liten. Småtrollen blir därför ytliga och lekfulla hela sitt liv. I storlek är de något mindre än tomtar, älvor och svartnissar. Deras magi tycks dock vara starkare.

I ungdomsåren lämnar de trollsamhället och lever med andra småtroll i skogen. Livet tycks för dem vara en enda lek. Framför allt utsätts tomtar och älvor för upptågen, men träffar småtrollen på andra varelser, som inte är vana vid småtroll, så blir det rena julaftonen för dem. Besökarna märker prassel, tissel, fnissanden och mumlande formler i snåren runt lägerplatsen eller vid sidan av stigen. Alla möjliga förtretligheter kan drabba dem utan att de ser det minsta. Elden slocknar plötsligt, skosulan fastnar i en sten, soppan blir iskall när man blåser på den, kläderna är fulla av barr, svärdet har rostat fast, man ligger plötsligt i en myrstack eller i en gyttjepöl. Skrämmande eller vansinniga illusioner dyker plötsligt upp. Ju ilsknare eller räddare offret blir ju roligare har trollen och desto högre blir deras skratt. Trollen avser dock aldrig att skada sina offer, utan bara ha roligt.

Om man går till motangrepp och lyckas skada ett troll (troligen är de dock osynliga) kan trollen bli allvarliga och hyssen farligare. I stället för barr är glödande kolbitar i kläderna, giftsnokar i fickorna, våldsverkaren paralyseras i en myrstack, näsan förvandlas till en imponerande utväxt, öronen blir imponerande vindfång, o. s. v.

Roligast av allt tycks de värdiga drakarna vara som offer. Även den ståtligaste och allvarligaste drake som i all välmening vill röja en vacker glänta i skogen och rensa bort lite flerbenta kryp kan ha svårt att hålla på värdigheten med ett bålgetingbo under svansen, myror i öronen, dyngbaggar i munnen och kåda och barr på vingarna. Trollen är sjuka av skratt och ännu en drake har insett att födan är mer lättfångad på annat håll.

Enklaste sättet att handskas med småtrollen är sång och spel vilket de älskar, eller att lägga ut glänsande föremål och föda en bit i skogen. Att försöka nonchalera dem är dömt att misslyckas och sporrar dem ännu mer.

HAVSTROLL

Havstrollens ursprung är tveksamt, men en trolig förklaring som trollen själva stöder är att havstrollen är ättlingar till småtroll som lekte i Cer-skogens bäverdammar. Detta är ett nöje som småtroll än idag roar sig med. På magisk väg anpassade de sig till vattnet, troligen för att reta gallfeber på gammelbävern själv. Några valde att stanna i vattnet och undersöka var det tog vägen. På så sätt nådde de så småningom Trollfjärden. De orkade inte simma motströms hela vägen tillbaka utan anpassade sig till mörkret nära bottnen. Där började de under årtusenden att växa. När de blev större återfick de sin fortplantningsförmåga och förökade sig i sitt nya element.

Det sägs att ett havstroll växer hela livet i det stödjande vattnet. Man har skymtat simmande havstroll som varit kanske 20 m långa eller mer. Ett sådant troll kan aldrig lämna vattnet, men är en formidabel motståndare i vattnet. Kampen mot Lîrvella är ett av de få exempel på strider med människor, men skepp har försvunnit...

Sedan år 408 eO är Trollfjärden, havstrollens hemvist, förbjudet område för alla människoskepp.

GROTTROLLEN

I Cerevalbergens grottor finns enstaka genuina grottroll kvar. De skiljer sig inte från sina fränder i andra länder.

BORTBYTINGAR

En annan typ av slavar/tjänare utgörs av mänskliga bortbytingar. Människor är ovärderliga för trollen när det gäller att uppträda i fullt dagsljus och solsken. Därför byter trollen med hjälp av magi ut ett nyfött barn mot ett av sina egna nyfödda yngel.

Trollynglet präglas på människobarnet som blir identiskt likt detta till utseende och egenskaper. Det får i denna process även viss tålighet mot sol, eld och stål, men det tycker inte om det och utvecklar gärna allergier. Under uppväxten skiljer det sig föga från andra människobarn, men blir något större och starkare än dessa. Bortbytingen har också en naturlig fallenhet för magi, och lär sig ofta spontant besvärjelser i barnaåldern. De ser ovanligt bra i mörker, dubbla räckvidden. Bortbytingen är själv övertygad om sin mänsklighet och växer i övrigt upp som en människa. Bortbytingen kan dock aldrig få barn med annan människa. I vuxen ålder börjar en gradvis förändring av bortbytingen ske. Den blir större, grövre och får vissa drag av troll. Efter 100 år finns det ingen tvekan längre vad bortbytingen är. Bortbytingen kan i teorin leva mycket länge men dör i regel en våldsam död innan dess.

Bortbytingar som växer upp i överklassfamiljer kan ofta göra fin karriär i samhället, främst som krigare, hantverkare eller magiker. De flesta får dock en olycklig barndom som mobbade hackkycklingar eller busar p. g. a. sitt avvikande utseende. Dessa återfinns senare i slummen.

Bortbytingarna hos trollen behandlas i regel betydligt bättre. De vårdas och äras av sina trollföräldrar, ges en god utbildning och tränas i magi. De är alltid mycket lojala mot sina trollanförvanter och får föra deras talan i Jehennin. Via sina bortbytingar har trollen fått tillgång till universitetsutbildning i Drakonia. Bortbytingar som gått igenom universitetet återvänder och utbildar sina bröder. Som skydd för trollsamhället i dagsljus är de ovärderliga.

Se karaktärsdata för bortbytingar hos människorna på nästa sida.

KLÄDSEL OCH UTRUSTNING

Skogs–, härskar– och krigartrollen går normalt klädda i en lätt toga av tyg eller skinn. I bältet hänger ett kortsvärd, ofta av månsilver, som dolk. Lindad runt midjan finns också en smidig läderrem som används till allt tänkbart, bl. a. som slunga. När de brukar sina skogstjärnar har de tunga grävkäppar och räfsor som är utmärkta som klubbor vid behov.

I krig rustar sig trollen i skogen med en rustning av hårdläderfjäll eller bronsfjäll. Enstaka framgångsrika troll kan visa upp en drakskinnsrustning eller månsilverfjällrustning. Till detta bär de en stor sköld och en ordinär tvåhandsklubba som enhandsvapen eller en tung dubbelyxa. Som projektilvapen använder de sin slunga eller kastklubbor av månsilver. Dessa är förtrollade med +4 i skadetillägg och trollen kan vräka iväg dem dubbelt så långt som en människa kan kasta ett spjut men med samma träffsannolikhet.

Småtroll är i regel obeväpnade, utan litar på sin magi och förmåga att försvinna. Bortbytingar bland människorna klär sig som den sociala grupp de växt upp i. Grottrollen avviker inte från sina fränder och havstrollen har i regel en treudd eller annat stångvapen och ett nät rullat över ena skuldran. De sistnämnda bär sällan rustning i krig, den sinkar deras simning.

OMVÄRLDENS INSTÄLLNING TILL TROLLEN

Stadsstaternas invånare har sällan sett ett riktigt troll. De grips som alla människor av panik i deras närhet. Många förväxlar trollen med de bortbytingar som trollen skickar som representanter till människosamhällena eller med de olyckliga bortbytingar som växer upp i bland dem själva. Man undviker att tänka på dem i gemen. Statens officiella inställningen präglas av samma ovilja att inse att de existerar. Man handlar, och om man måste, förhandlar med dem genom ombud. Lîrvella vägrar att acceptera trollen och deras ombud eller varor.

Människor följer inte månlagen när det gäller troll. Å andra sidan har detta nästan ingen betydelse, eftersom inte ens cerevaltrollen kan vistas ute i solen, där de flesta människoboningar finns.

FRIA HEDBÖNDER

Hedböndernas syn på trollen påminner om stadsstaternas. Bortbytingar är inte sällsynta men här kommer deras styrka och förmåga att handskas med månsilver väl till pass. Om ett troll skulle anlända till en bondgård eller ranch skulle detta få svårt att hinna åberopa Månlagen innan människor och djur flytt eller gått till angrepp.

NOMADER

Nomaderna träffar på trollen vid flera tillfällen och kan motstå deras skräckalstring. Byteshandel med trollen sker regelbundet vid handelsplatser i skogsbrynet. Unga män skall under sitt mandomsprov tillbringa en tiodagsperiod i skogen och under denna tid med hjälp av månlagen tillbringa minst en natt i ett trollsamhälle. Hans status bedöms efter hur många troll och vilka trollstammar han kontaktat. Många unga män klarar det inte utan flyr till en stad eller begår självmord. Vänskap mellan unga troll och nomader har dock uppstått vid enstaka tillfällen, vilket kan vara viktigt senare i livet.

Enligt nomadernas tro är trollen själar efter nomader som ätits av drakarna. På vägen från drakarnas boplatser måste nomadsjälen passera skogen i ett trolls skepnad för att kunna återfödas på slätten som äkta nomad. Först när en nomad begravs på klanens heliga begravningsfält får han ro och kan upptas bland förfädernas andar. För att underlätta detta tränas unga män bland de olyckliga. Skräcken för trollen beror på att det är de avlidnas andar som bor i dem. Att trollen inte kommer ihåg detta beror på chocken när de slukades av draken. Trollen har ett visst överseende med nomadernas riter, då de i regel tjänar bra på byteshandeln.

DATA FÖR CEREVAL-TROLLEN

Typ	STY	STO	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	Hudabs
Skogstroll	3T6+10	3T6+8	3T6	3T6	3T6	2T6+6	2T4	2
Härskartroll	4T6+10	4T6+8	3T6	2T6+6	2T6+6	4T6	2T6	3
Småtroll	2T3	2T3	2T6	2T6+7	2T6+1	2T6+6	2T4	0
Krigartroll	4T6+15	4T6+12	2T6+6	2T6+6	2T6	2T6	2T4	4
Havstroll	1T100	STY	3T6	3T6	3T6	3T6	2T4	STO/10*
Bortbyting	3T6+6	4T6	3T6	3T6	3T6	3T6+2	1T6+3	2

*: avrundas nedåt

SVARTFOLK

I norra spetsen av Cerevalbergen har svartfolk ett underjordiskt rike av normal typ. De ledande i samhället är alltid orcher men det finns även resar och svartalfer, ofta som slavar. Även människor förekommer som slavar. Sedan svartfolkskrigen för 70 år sedan har svartfolken hållit sig rätt lugna, med enstaka räder mot trollen och nomaderna som nöje. Svartfolken har mycket ont om månsilver; det de har är krigsbyte, och det är sällan som svartfolken fått undkomma med sådant.

DRAKMÄSTARNA

Drakmästarna är människornas namn på de underliga varelser som lever i bergen och sällan visar sig. Trollens namn på dem betyder snarast "Det förtappade folket". Man vet att de började samlas i bergen redan för 3.000 år sedan. Varför vet man inte, men enligt legenden för att bevaka månsilvret och den störtade stjärnan, se Historia.

Drakmästarna har sina boningar på några av de högsta topparna i bergskedjan, långt ovanför snögränsen. Under dagen verkar toppen vara insvept i en blå dimma, nattetid lyser dock denna med ett svagt blåaktigt sken. I fullmånens sken tycks dimman klarna och försvinna och toppen framträder klart. Enligt en expedition från Drakoniauniversitetet som besökt området växer där vita träd direkt ur klippan. Träden vänder alltid sina bleka blad mot månskenet och vid fullmåne slår violetta blommor ut. Frukterna är genomskinligt vita och dödligt giftiga för andra än drakmästarna. Luften är alltid mild och stilla. Även i dager tycks månens sken dominera i dimman. Drakmästarna tycks tillbringa sin vakna tid under träden med att filosofera med sina vänner eller övervaka Cereval i en spegel av månsilver. När de någon gång sover vart hundrade år eller så tycks de sova under trädens grenar. Sömnen varar då något år.

Drakmästarna är odödliga i sin materiella

skepnad. De kan dock dödas med våld. En gammal drake som överfaller sin f. d. mästare kan ibland döda denne. När så sker utses fyra mästare att skapa en ny kropp ur sin egen kroppsvävnad och hjälpa den fria anden att återfödas. Enligt legenden får inte deras ande återvända till gudarnas plan förrän deras försummelse sonats. Antalet är därför alltid konstant.

De brottslingar som drakmästarna medför vid skatteindrivningen (se nedan) förs till bergstoppen och förvandlas till ett av de vita träden. Deras öde är okänt för invånarna i Cereval och anses vara hårdare straff än tortyr och avrättning. De får sedan meditera över livets och materiens mening och sin egen själs tillstånd. Genom sina rötter får de kontakt med moder Jord och står i viss förbindelse med den fallna stjärnan. Efterhand som deras själ renas växer trädet och de kan hjälpa mästarna med psykisk kraft när dessa behöver sådan. När de nått slutlig mognad och är färdiga att gå vidare förintas trädet i en vit ljudlös flamma och själen lämnar berget. De flesta träd blir några hundra år på sin höjd, men det sägs att det står små knotiga träd med enstaka bittra frukter som är 1.000-tals år gamla. Skulle ett träd förstöras innan själen är mogen framträder ett spöke som vandrar osaligt omkring tills det befrias av en andeexorcist.

Drakmästarna själva ser ut som storväxta humanoider. De är täckt av en sotsvart, sidenglänsande, mycket kort päls över hela kroppen. På huvudet, runt midjan och på magen har de dock ett långt och blont hår. De flesta har ett kort skägg i samma färg, men de yngre är skägglösa. Ögonen är ljusblå glober utan vare sig pupiller eller iris. En lång smidig svans som avslutas med ett gripfinger, vilar på skuldran. Med svansen kan föremål gripas eller slungas med stor kraft. Varje lillfinger och lilltå ståtar med en flera decimeter lång klo som kan fällas i i ett hudveck. Hårdheten står inte drakklor efter.

Drakmästarna umgås inte gärna med andra varelser än drakar. Det ryktas att enhörningar lever i skyddade dalar som bevakas av drakmästarna, men sanningshalten går ej att bestämma. Drakmästarna svarar inte på frågan och bergen är mycket svårforcerade. Deras komunikation sker på telepatisk väg.

Om man tar sig till deras boningar och åberopar månlagen får man stanna några timmar och vederkvickas till kropp och själ. Frågar man en drakmästare om något viktigt får man ett tvetydigt ordspråk till svar. De få sådana som är kända studeras av de lärde i Cereval och försök till tolkning görs. Efter vilotiden körs man milt men bestämt ut igen. Går man till angrepp utökas trädskaran med ytterligare ungträd.

DRAKMÄSTARE

Grundegenskap		Typvärde	
STY	3T6+10	21	SB: 1T4
STO	3T6+5	16	KP: 21
FYS	3T6+15	26	
SMI	4T6	14	
INT	4T6	14	
PSY	3T6+10	21	

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klohänder	65%	1T6
1 Klospark	60%	1T8
1 Gripsvans	60%	1T4
1 Kast med svans	50%	1T8

Naturligt skydd: 1 poäng päls. Kan bara skadas av vapen av drakben och magiska stålvapen samt magi. Övriga glider bara av.
Förflyttning: L14
Färdigheter och förmågor: Som en lärd man och magiker. Främsta magiskolor är animism, elementarmagi och symbolism. Strid förs främst med magi.

DRAKARNA

Längre ner på bergens sidor finns mängder av stora grottor. Där förvaras mästarnas drakar. De unga drakarna lever tillsammans i en stor grotta, där de tränar sig i strid och magi. En mästare övervakar dem och tränar dem i de förmågor och kunskaper han vill lära dem. Förhållandet mellan mästare och ungdrake tycks vara som mellan en jägare och hans hundar. Samvaron är frivillig från bägge sidor. De unga drakarna används främst för spaning och styrkedemonstration över Cereval. De jagar sin föda själva över slätten. Dödstalet är rätt högt i denna grupp.

När den unga draken börjar bli mogen, d. v. s. när han närmar sig 1.000–1.500 år blir den mer självständig. Den söker sig en egen grotta och börjar samla en egen skatt. Ofta får den slåss för sin grotta och sina skatter, och

under denna tid dör huvuddelen av de utflyttande drakarna. Några drakar har skapat starka band med sin mästare och lär sig nu att bära denne på sin rygg i flykten. De flesta drakarna är för självständiga och samarbetar nödtorftigt med drakmästarna. Det är dessa som är drakmästarnas slagstyrka, men de kan inte hindra drakarna från våld och plundring när väl striden börjat.

Enstaka drakar vill helt bryta kontakten. Dessa kan tvingas till underkastelse men är då farliga. För eller senare när de blivit medelålders eller gamla kommer de att göra uppror och angripa sin herre. De som ger sig iväg söker en bostad långt från drakryttarna. Här får de genomföra otaliga revirstrider mot andra vilda drakar och få överlever dessa.

De vilda drakarna lever som sitt släkte alltid gör. På grund av den stora draktätheten är revirstriderna många och förlusterna stora. Dessa drakar hemsöker också människor och troll i större utsträckning än de andra drakarna. Deras girighet driver dem till våghalsiga anfall mot karavaner och i bland till och med städer. De vågar dock inte lämna sin skatt obevakad för länge då andra drakar gärna tittar in.

Drakarna blir alltmer samarbetsvilliga för varje generation, eftersom de lättare överlever med drakmästarnas hjälp.

Drakarna i Cereval är inte lika långlivade som 'normala drakar', men de utvecklas i gengäld snabbar. Alla åldrar som står i *Monsterboken* skall halveras när det gäller Cerevals drakar.

STATSSKICK

Eftersom Cereval inte är någon egentlig stat, är det svårt att tala om något direkt statsskick. Det finns dock två saker som styr alla levande varelser i Cereval; Månlagen och Måntinget.

MÅNLAGEN

Månlagen kallas också draklagen eller drakmästarnas lag och är överordnad alla lokala lagar. Lagens främsta uppgift är att tillse så att inget månsilver försvinner ur världen.

För drakmästarna, vars egentliga uppgift är att samla ihop allt månsilver i Cereval, är Månlagen ett sätt att samla in allt månsilver som plockas ur jorden. Drakmästarna önskar en stabil och stark statsbildning som kan försvara Cereval mot plundrande yttre fiender och övervaka att utförseln av månsilver minimeras, men samtidigt inte enad så att staten kan utgöra ett hot mot dem själva och stjärnans hjärta.

Därför reglerar man i Månlagen samverkan mellan individer och samhällen så att stabila och starka stater bildas, men samtidigt garanterar samma individer och samhällen en frihet mot centralmaktssträvanden. Genom skatt och böter drar man in månsilver och tvingar samhällena till viss samverkan för att kontinuerligt hitta mer.

Lagen reglerar således:

1. Behandlingen av månsilver: lagring, laddning, utförsel och skatt
2. Uppträdande och samverkan mellan individer och samhällen
3. Böter vid brott mot lagen
4. Utlämning av brottslingar (i första hand vid brott mot månlagen, men gärna andra svåra brott också) till drakmästarna.

Lagens påbud beträffande uppträdande mellan individer: Den som i främmande trakt vill åberopa månlagen skall utföra en ceremoni mot sina värdar. Med tomma händer skall han närma sig de bofasta. På lagom avstånd lägger han händerna mot pannan, bugar djupt (en drake täcker gap och näsborrar med framklorna) och blundar, samt uttalar högt: *"Jag följer Månens lag och är bunden av Eden"*.

Accepterar värdfolket åberopandet av lagen svarar de på samma sätt. Därefter har besökaren fri lejd genom värdfolkets marker och tillgång till vatten, tak över huvudet och härd om sådan finns. Besökaren är ej berättigad till mat eller andra förnödenheter. Gästfrihetens lagar bjuder dock ofta att värden håller med mat och medicin mot rimlig ersättning.

Gästen är också bunden av lagen. Han får inte ta något utan uttrycklig tillstånd, får inte skada någon eller något hos värden och är dessutom skyldig att delta i försvaret av värdens tillhörigheter om denne anfalls. (Värden är i samma mån skyldig att försvara besökaren efter förmåga om denne anfalls under hans tak).

Värden får vägra att acceptera gästens lagliga rättighet om synnerliga skäl föreligger. Det kan vara att gästen och värden är i

krig med varandra, att gästen tidigare har eller är känd för att ha skadat eller stulit hos sin värd. Andra skäl är liktydigt med krigsförklaring. Både gäst och värd skall i så fall få tid till att avlägsna sig eller förbereda sig för strid. Ett dygn brukar anses vara rimligt. Besökaren måste avlägsna sig åt det håll han kom från.

Brott mot lagen är mycket allvarligt, och medför i regel en vanhedrande avrättning. Inte ens grannar och vänner ställer upp för den vanhedrade utan deltar med iver i avrättningen. Undanlåtenhet att rätta till kända brott brukar sluta med ett olämpligt besök av ryttarförsedda drakar i trakten. Brottslingen har dock alltid rätt att vädja till Måntinget. I regel slutar det med att brottslingen förs upp till drakmästarnas boning, men om han mot förmodan har rätt kommer omgivningen att få böta en stor del av sitt månsilver.

Alla intelligenta varelser i Cereval följer månlagen. Det enda undantaget är svartfolken i norra Cerevalbergen. Dessa följde den bara när de tjänade på det och bröt mot den hejdlöst när de var överlägsna. Vid måntinget 401 eO ställdes alla svartfolk utom Cerevals troll utanför lagen, och får dödas ostraffat.

TROLL

Alla troll utom små– och enstaka grottroll har anammat månlagen. Skogstrollen sätter en ära i att uppfylla dess bud. Varelser som bryter mot sedvänjorna står under orcherslavarna i trollens ögon och behandlas därefter. Småtrollen är sällan ute efter att skada någon och behandlas som oansvariga barn av andra troll, och har därför dispens. Vissa enstöringar bland grottrollen kan ibland ta chansen att bryta mot lagen när ingen ser. Han har dock ingen nåd att vänta från andra troll om han avslöjas.

DRAKAR

Alla drakar i Cereval accepterar i princip månlagen. De kommer dock att noga övervaka att ceremonin är helt formellt riktigt. Vid brister kan de angripa överraskande under förevändning att lagen inte trätt i kraft. Skulle ceremonin vara felfri kommer de att göra allt för att få gästen att bryta mot lagen. De kommer att skrämma och reta gästen, visa sina skatter eller i värsta fall placera ut värdeföremål i deras väg och vända bort blicken. Om gästen kan förmås att röra vid sina vapen eller skatter och därmed bryta lagen så angriper draken omedelbart. En gäst som lämnar en drakhåla välbehållen räknas som ett stort nederlag och prestigeförlust. En sådan drake är på dåligt humör flera år efteråt.

MÅNTINGET

När drakmästarna samlar in skatten, vilket sker varje eller vartannat år beroende på ortens storlek, hålls också ett månting. Då detta sker rullande så kan stora frågor behandlas på någon plats i Cereval inom rimlig tid. Småfrågor skjuts upp till nästa skattindrivning på hemorten.

Varje cerevalier får enskilt eller kollektivt vädja till måntinget. Drakmästaren läser i deras sinnen och dömmer slutgiltigt i ärendet. Enskilda och representanter för folken som förlorar förs i regel till bergen, folken i övrigt bötfälls mycket hårt på huvuddelen av sitt månsilver. Detta är drakmästarnas sätt att samla ihop fixstjärnan för eventuell återplacering på himlen.

Eftersom böterna är så hårda har Cerevals folk bildat *Jehennin*, ett rådgivande organ. Där diskuterar man problem och föreslår en lösning. Denna är dock inte bindande utan problemet kan alltid lösas vid tinget eller med vapen.

STADSSTATERNA

Stadsstaterna styrs av ett råd, som väljs bland de framgångsrikaste köpmännen och hantverkarna. Alla bofasta invånare som betalar skatt eller äger jord utanför staden får rösta. Ofta har man dock fler röster ju rikare man är. I rådet ingår alltid en månsilversmed och en lagklok i månlagen. Rådets talesman kallas borgmästare, byäldste eller lagfrämste. Detta uppdrag kan i några samhällen vara ärftligt eller väljas på livstid. Rådets uppgift är att stifta och övervaka lagar, lösa tvister och samla in skatter. Rådet är högsta domstol och ibland den enda.

Varje stadsstat är helt självständig och lyder inte under något annat forum. Vart eller vartannat år anländer dock en grupp drakryttare och samlar in en skatt i form av månsilver. Samtidigt överlämnas alla dömda brottslingar som då finns i stadens fängelser. Dessa förs bort av drakarna och syns aldrig till mer. Varje stadsstat eller varelse i Cereval lyder

också under drakmästarnas månlag, som övervakas av måntinget. Vem som helst kan appelera till denna om de önskar men alla böter betalas i avsevärda mängder månsilver. Därför är det oftast en sista utväg att gå till måntinget.

Den grundläggande politiken i stadsstaterna går ut på att till varje pris hålla den egna staten oberoende och fri, i andra hand att samla på sig månsilver och rikedom, så man kan påverka omgivningen. Under de senaste åren har en tendens att de större stadsstaterna vill dela upp de fria markerna mellan sig kunnat märkas. Man försöker patrullera dessa områden, men lokalbefolkningen protesterar kraftigt och ibland handgripligen.

RELIGION

Religionen spelar en ganska liten roll i Cereval. Man dyrkar drakmästarna, men vet inte riktigt om man skall betrakta dessa som gudomliga, representanter för en gud eller endast odödliga.

Mångudinnan dyrkas dock i de flesta större samhällen. Druider har också ofta ett litet tempel i städer och byar. Svarttempel fördrivs aktivt av hela befolkningen vid upptäckt.

Folk i gemen behöver heller inte hjälp av kraftfull magi. Har man lyckats komma över en lagom mängd månsilver blir livet mycket lättare att leva.

Hedbönderna har ingen utpräglad religion alls. Familjeöverhuvudet är tolk för husgudarna och förfäders andar, resten kan dra dit drakarna växer. Månsilver är lika viktigt som övriga familjemedlemmar.

Nomaderna tror på förfädernas andar och drakmästarnas gudomlighet. Kontakten med andarna upprätthålls via shamanen. Månlagen respekteras absolut. Besök av drakmästare är en stor ära och man tävlar om att betala skatt i månsilver och slavar. Varje klan för noggrant anteckningar om hur mycket månsilver man betalat i skatt och visar detta vid alla ceremonier som tecken på klanens storhet. Skatten underlättas av att varje klan har en eller flera kända fyndigheter av månsilver och dessutom kan byta till sig detta av trollen.

Trollen dyrkar Vandraren, som på himlen representeras av den stjärnbild människorna kallar Orcherion Krigaren. Denne har enligt trollen skapat alla svartfolken och skänkt dem till Naturmodern för att förgylla natten. Den saknade stjärnan i stjärnbilden som kan ses som en nebulosa är Vandrarens barn i för skingring. När ett troll dör återvänder de till stjärnbilden och i tidens full bordan kommer den saknade stjärnan att åter lysa på sin plats. Trollen kommer att sitta med sin gud i himlen.

Det enskilda skogstrollets livsmål är därför att skapa den perfekta trolltjärnen i skogen, värdig att spegla Vandrarens stjärnbild. Via spegelbilden och meditation får trollet kontakt med Vandraren och kan se sin kommande plats.

Övriga svartfolk (och vissa grottroll) är barbarer som svikit sin ålagda uppgift åt Naturmodern och tjänar själviskhetens gud, som störtades till jorden från sin plats på himlen. Denna tomma plats kan trollen se på himlen som ett hål (mörk nebulosa). Trollens uppgift är att döda eller tillfångata dessa avfällingar och försöka omvända de hoppfulla. Samtidigt får man användbara slavar.

Älvfolken är enligt skogstrollen också Naturmoderns barn och därigenom värda att respekteras och äras, men samtidigt skyldiga att visa sin härskarinnas gåva från himlen den underdånighet dessa har rätt att kräva. Genom brister i dessa plikter sviker alverna även sin moder och bör straffas.

Människorna och andra dagsvarelser (enligt trollen en minoritet, de flesta djur trollen ser rör sig om natten!) är solens gåva åt Naturmodern. Solen är himmelens gissel, som varje dygn för en kort stund fördriver himlens gudar från sin plats. Solens barn är från ett annat universum och har få saker gemensamt med de sanna varelserna. Man lever i helt olika världar. Man vare sig vinner eller förlorar på att slå ihjäl eller rädda dessa, all kontakt har samma kvarstående effekt som att sticka handen i vattnet och sedan dra tillbaka den igen.

Stenfolken är dock ett resultat av den störtade guden, samma som orcherna m. fl. förfallit åt. De gräver upp den brännande metallen och förgiftar moder jord. Kort sagt: stenfolk är löss i Naturmoderns päls och varje rättroget troll bör hjälpa till med avlusningen. De enda som man möjligen låter vara i fred är de vanliga trollen, om vilka cereval-trollen hyser ett visst hopp.

HISTORIA

Enligt Cerevals Stora Legend fanns i forntiden på Gudarnas plan ett folk som försummade sin uppgift. Till följd av detta störtade en klart lysande fixstjärna till Altor. Mörka och hemska krafter fick härvid fria händer på planeten, och styggelser framföddes vilka gudarna var tvingade att utplåna.

Livet på Altor fick börja om. Utan den blå stjärnans ljus kunde inte den ljusa och öppna värld man önskade skapas. Mycket mörkt och förvridet som skulle hållits borta av den blå stjärnan kom in i den nya världen.

Stjärnan störtade i ett hav på Altor och slogs i spillror. Dess hjärta förstördes inte, utan trängde djupt ner i Altors inre. Det sägs att om hjärtat förstörs kommer Altor att falla i det eviga ondskans mörker. Endast det förvridna och själviska i alla varelser kommer finnas kvar.

Under Den Stora Katastrofen då världen nyskapades lyftes havsbottnen upp och blev nytt land. I jorden fanns nu spillrorna av fixstjärnans skal utspridda.

DRAKMÄSTARNA

Legenden berättar vidare att det försumliga folket straffades för sin försummelse. De friades från Förgänglighetens lag, störtades till jorden, bands till materien och ålades att skydda stjärnans hjärta tills dess att Gudarna kunde återbilda stjärnan och föra upp den till sin plats, eller skapa en ny ljusbringare. Det förbannade folket har sedan dess vandrat på jorden, sökt stjärnans hjärta och skyddar nu detta mot skada.

Detta säger legenden, nu till den kända historien.

I Cerevals mäktiga bergskedja finns ett odödligt folk med okända krafter som står i ett särskilt förhållande till drakarna, de enda kända varelser som med stor säkerhet överlevde Katastrofen.

I jordytan i landet mellan bergen och Masevabukten fanns en metall med märkliga egenskaper, månsilver. Redan tidigt drogs alver till området. I bergen fann de stora klumpar av denna metall i fickor i berget. Samtidigt som dvärgarna upptäckte koppar och brons, smidde alverna verktyg av månsilver. Man märkte tidigt att månsilvret inte var någon annan känd metall lik.

3600–1700 ÅR FO MÅNALVERNA

Cerevalalvernas kultur, makt och rikedom växte långt över alla andra folk. Stora sköna städer växte upp på bergens sluttningar. Alla andra folk som tävlade om månsilvret fördrevs eller utplånades, t. ex. orcher och svartalfer. T. o. m. dvärgarna fördrevs till Grynnerbergen med månsilvrets hjälp. Detta ämne kom till skillnad mot alla andra material inte så väl överens med stenfolkens kynne. Alverna kunde redan då ha blivit Erebs herrar, om det inte varit för en liten egenhet hos månsilvret. Det kunde inte föras från platsen utan biverkningar.

1700–1100 FO TROLLEN

Det fanns dock ett folk som alverna inte kunde fördriva, kejsarna bland svartfolken, trollen. Detta folk drogs också till den magiska metallen. Bland Cerevals berg och skogsklädda kullar och kärr utvecklades detta folk till en högkultur utan motstycke någon annanstans. Säkerligen skedde detta under inverkan av månsilvret.

Trollen kämpade mot cerevalalverna, eller månalverna, om de bästa fyndigheterna. Inget av folken kunde dock fördriva de andra.

Redan från 1600 fO hade dock en annan sorts varelser börjat samlas i bergen. Det var stora mängder drakar. De flesta var vilda, men bland dem fanns också drakar som tycktes vara dominerade av ett nytt okänt folk. Alverna vägrade i sitt högmod att samarbeta med de så kallade drakmästarna.

Drakarna ansatte alverna om dagen från luften, trollen ansatte dem om natten från underjorden eller skogarna. Var för sig var de inget allvarligt hot; alverna var så starka magiskt att t. o. m. drakarna fick en hård match, men kombinationen drakar och troll var svår för månalverna. Trollen och drakarna slogs visserligen sins emellan när de möttes, men detta skedde sällan. Underjord och solljus skilde dem åt. Dessutom fanns skatterna hos alverna. Drakarna var inte intresserade av månsilver som de inte hade behov av, däremot av det guld och silver och de ädla stenar som alverna samlat på hög.

Alverna fick uppge den ena staden efter den andra, vilka sedan skövlades av drakar och troll. I bergen byggde månalverna ett sista

fäste som skulle skydda dem mot fienden. Enligt sägnerna var det den starkaste och vakraste stad som någonsin byggts. Staden var full av skönhet och underverk, aldrig senare återskapade. Detta var månalvernas kulturella höjdpunkt och troligen den yppersta i Erebs historia. Alver överallt ser detta som sitt förlorade paradis.

Det var dock inga obetydliga fiender man slogs mot. Trollen stod också på höjden av sin makt och styrka. De belägrade staden och avskar den från omvärlden. Inga andra alver kom till undsättning, för i sitt högmod hade man högdraget avvisat all kontakt med sina fattiga kusiner från landet. Någon gång under åren 1070–1040 fO föll den sista månalven för drakarnas och trollens växelverkande attacker. Staden var därmed försvunnen från alvernas värld. Ingen kände till dess läge.

Det sägs däremot att trollen aldrig fick njuta av segerns frukter. Månalvernas magiska fällor och drakarnas attacker hindrade dem från att plundra staden. Drakarna kunde heller inte komma in i stadens inre p. g. a. sin storlek.

Allt detta skedde under härarnas tid i Erebs historia. Andra folk var upptagna av egna strider, och när freden återkom var månalverna endast en legend bland människorna. Staden finns kanske där än för tappra äventyrare att finna.

950–600 FO DRAKMÄSTARNAS KONSOLIDERINGSTID

Denna tid var en mörk period i Cerevals historia. I bergen och skogarna i väst stred troll och drakar om herraväldet, trakten längs kusten var förrödd av härarna som tågat mellan Barbia och Krun under kriget. Nybyggare som slog sig ned längs kusten och på heden var plågade av härjande soldathopar, skövlande drakar och skräckinjagande troll i skogen. Det förblev med andra ord relativt folktomt i Cereval. Soldaterna och rövarna ville i sin tur ha lättare offer än en eldsprutande drake.

Under dessa år byggdes det upp en konstig boning på Cerevalbergens högsta tinnar. En skimrande blå halo började lysa. Inga dödliga såg hur detta gick till, men modiga jägare som trotsade enorma faror kunde se ljusskenet på avstånd, och sägnerna frodades. Drakmästarnas tunga hand började lägga sig över Cereval. Sakta stävjades drakarnas härjningar, långsamt pacificerades trollens krigiska klasser och små nybyggarsamhällen kunde slå rot på slätten. Människor fann en konstig metall i jorden de brukade och i vattendragen. De lärde sig använda den och ett visst välstånd bredde ut sig. Drakmästarna drev igenom Månlagen för alla varelser i Cereval.

599–598 FO DEN TREDJE KONFLUXEN

Konfluxens härjningar drabbade även Cereval hårt. Till och med drakarna fick känna av stora förluster. Det relativa välstånd som rådde på slätten slogs i spillror och i skogarna drevs trollen under jorden på nytt.

598–100 FO PLUNDRINGSTIDEN

Efter konfluxen härjades kustslätten hårt av arméer av barbarer och svartfolk som drog fram och åter mellan olika krigsskådeplatser. Jorpagna plundrades gång på gång. Trollen och drakarna lyckades dock hålla bergen och delar av skogen relativt fria från plundrande härar. En här av svartfolk lyckades dock 411 fO driva ut trollen från en underjordisk stad i norra bergskedjan och slå sig ned här för gott. Dessa svartfolk har aldrig godtagit Månlagen.

År 375 fO försökte dvärgarna öppna en bosättning norr om Grynnerpasset och utvidga sitt välde även till Cerevalbergen. Efter 23 års strider mot troll och deras slavarméer av svartfolk gav dvärgarna upp. De återkom aldrig till 'dvärgastupan' i Cereval.

Trollen utvecklades vidare och byggde sina samhällen i skogen och längs bergens sluttningar. De fick nu vara ifred av alla utom enstaka svartfolk. På slätten återhämtade sig nomaderna och började med månsilvrets hjälp grunda små samhällen. År 101–100 fO räknades som ett vändpunkt i Cerevals historia. Då slog nomaderna och deras ättlingar i samhällena tillbaka ett antal arméer av människor och svartfolk. Månsilvervapnen började respekteras av barbargrannarna.

100 FO–287 EO DEN STORA OREDAN

Yttre fiender hade nu fått respekt för draklandet, samtidigt som dess invånare hade förlo-

rat sin respekt för yttervärlden. Efter några katastrofala härjningståg utanför Cerevals gränser, där de magiska månsilvervapnena förstördes, vände man sig inåt i stället. Man pucklade på varandra av hjärtans lust. När man tröttnade på detta försökte man röka ut 'skogarnas demoner', men trollen bet sig fast i skogarna.

Både människor och troll upptäckte gradvis att drakarna tycktes blanda sig i striderna på ett systematiskt sätt. Det var omöjligt att vinna för någon part, vem man än slogs mot. Ett konstigt folk anlände på drakar och dömde mellan folken. Deras domar drevs igenom med hjälp av drakhärar. Deras förfäders heliga Månlagar återinfördes, men kallades ofta Drakens lag eller Draklagen. År 287 eO erkände den sista människogruppen Månlagen och skiljedomstolen.

Även svartfolken i norr ställdes under lagen, men respekterade den endast när de inte var överlägsna. Efter flera brott av lagen ställdes alla svartfolk utom trollen utanför lagen.

287–456 EO STADSBILDNINGARNAS TID

Under dessa år grundas människostäderna i Cereval. Handeln börjar blomstra med grannarna. Stadsstaterna uppstår. Längre in på heden och på höglandet lever nomadstammarna kvar som de alltid gjort. Deras mobila byar och familjegrupper är fanatiskt självständiga och lyder bara den heliga Månlagen. De plockar månsilver, odlar sin säd, byter med skogstrollen och slåss mot vilda drakar.

294 eO Drakonia grundläggs. Universitet byggde under åren 304–312 eO.

357 eO Cerevallis grundas och växer under följande årtionden till Cerevals största stad. Man blir rik på handeln med Barbia.

378 eO Den tredje storstaden Lîrvella (*vall, vella* = stad) växer upp i södern. Man tävlar med Cerevallis på Masevabukten. Flera sjöslag står. Legoflottor från grannländer blandar sig i.

408 eO Slaget i Trollfjärden. En flottstyrka från Cerevallis upptäcks då den skall förgifta fiskeodlingar utanför Lîrvella. Flottan förföljs av överlägsna sjöstridskrafter från Lîrvella in i Trollfjärden. De förföljande skeppen består huvudsakligen av inhyrda utländska buckanjärer. I fjärden sänker dessa flera av giftskeppen, som råkar hamna mitt i havstrollens yngelkammare. Havstroll försöker med hjälp av Månlagen åstadkomma eldstillestånd, men beskjuts av buckanjärerna.

Tre månader därefter angrips bägge städerna av stora styrkor drakar. Städerna sätts i brand och deras skepp sänks. Bägge städerna bötfälls på i stort allt månsilver de äger och Trollfjärden förklaras för stängt område för människor.

Legosoldater som inte ställer sig under Månlagen förbjuds i Cereval.

456 eO Jehennin bildas. Mänskliga representanter för trollstater (se bortbytingar), får också delta i rådet.

Rådets uppgift är att samordna handel, utrikespolitik, (ej bindande), diskutera tvister och dömma mellan grupper. Drakmästarnas månting är bra men böterna kan vara betungande. Man hittar inte lika mycket månsilver längre. Kan man klara det själv gör man det, men måntinget står över alla andra beslut.

457–610 EO DET MODERNA CEREVAL VÄXER FRAM

530 eO Dird Ligamester väljs till borgmästare i Cerevallis. Varnar för orcherna i norra Cerevalbergen som varit mycket aktiva. Låter bygga upp handelsflottan. Drakonia och Lîrvella protesterar i Jehennin.

538 eO En stor orcherhär angriper nomaderna på Dûnslätten. Senare angrips hedböndernas samhällen närmare kusten. Cerevallis belägras under flera månader.

540 eO Orcherna behärskar Dûnslätten. Flyktingar strömmar öster– och söderut. Orcher utifrån, främst från nordväst, strömmar till för att hjälpa sina fränder att erövra hela Cereval.

Cerevallis uthärdar ännu en lång belägring tack vare sin handelsflotta. Även Drakonia belägras.

541 eO Drakonia nära falla under en årslång belägring. Maten är slut. Dird driver mot det övriga rådets rekommendationer igenom ett beslut att undsätta Drakonia sjövägen. Blockaden av Drakonia bryts.

Cerisborgen faller för kombinerat anfall från orcher och barbarer från Barbia. Vadstället över Cer-floden är i orchernas händer. Stora styrkor av orcher och barbarer strömmar in i Cereval. Skatter göms eller byter ägare.

Nomaderna förintas eller drivs söderut. Endast större samhällen längs kusten håller.

542 eO Hårda strider mellan svartfolk och troll i norra Cer-skogen. Stora trollsamhällen faller för orcherna och barbarerna. Drakar härjar över bägge sidor ända ner till kusten. En gemensam här från Cerevallis och Drakonia förstärkt med en stark kontingent från Lîrvella besegrar en svartfolksarmé på Trollfjärdsnäset. Flera hundra kilo månsilver av troll– och nomadursprung faller i segrarnas händer och delas.

543 eO Orcher och barbarer jagas ut ur Cereval. Tusentals dränks i Cer-floden. Trollen återtar hela norra Cer-skogen men kan inte förfölja orcherna mot deras bergriken. Orcherna undkommer med stora skatter och mängder av slavar. De förenade kuststäderna anklagar trollen för förräderi, och spända förbindelser råder under lång tid härefter.

545 eO Dird Ligamester äras för sin insats och blir talman i Jehennin. Kuststäderna bilägger alla tvister och ingår ett förbund. Nomaderna och hedbönderna har återvänt och påbörjat återuppbyggnaden av sina samhällen. Vilda drakar härjar svårt och det är en stor brist på månsilver. Nomader och bönder begär därför i Jehennin att stadstaterna återlämnar orcherrövat månsilver till de ursprungliga ägarna.

Städerna vägrar dock att lämna ut sitt byte. De har också lidit svårt och dessutom besegrat fienden.

546 eO Nomaderna och hedbönderna utträder ur Jehennin och appelerar tillsammans med trollen till måntinget.

Äventyrare och f. d. soldater härjar bland trollens förstörda samhällen och tar vad de kan. Månlagen överträds.

547 eO Måntinget dömmer till nomadernas förmån. Lîrvella vägrar dock att lämna ut sin del av troll– och nomadskatten. Dird betalar dryga böter och organiserar därefter hjälp åt nomaderna och hedbönderna mot rövare och vilda drakar.

Lîrvella lämnar förbundet och dess flotta börjar uppbringa fartyg från de övriga städerna. Man räknar med att dessa är så försvagade av kriget att de inte kan slå tillbaka.

549 eO Havstroll överfaller hamnen i Lîrvella och förstör den i grunden. Drakar med ryttare svävar över staden men kan inte anfalla p. g. a det starka drakvärnet i form av ballistor, skorpioner och arbalester på stadens murar. Stadens skepp sänks i stället och sädesfälten bränns.

550 eO Lîrvella ger slutligen upp och betalar sina böter. Trollens och nomadernas månsilver överlämnas. Staden bryter all kontakt med trollen och förbjuder dessa att beträda dess territorier. Månlagens undantagsklausul åberopas.

565 eO Alver från Landori anfaller trollen i södra Cer-skogen. Lîrvella hjälper alverna mot trollen, bl. a. med vapen av månsilver. Nomaderna på Lîrslätten stänger emellertid Grynnerpasset och patrullerar detta. Alverna räknas som inkräktare av nomaderna.

570 eO De första trollrepresentanterna i form av bortbytingar vinner inträde vid Drakoniauniversitetet. Samma bortbytingar får senare delta som observatörer vid Jehennins rådslag.

577 eO Alverna ger slutgiltigt upp planerna på bosättning i Cereval. Lîrvellas nyvalda råd sluter fred med övriga stadsstater i Jehennin. Trollen godtas dock inte.

580–600 eO Välstånd råder i hela Cereval. 20 år av relativ fred har betytt mycket för folken. Handeln med andra folk blomstrar. Karavaner mellan Barbia och Berendien ger stora inkomster och handelsrutterna över Masevabukten likaså.

Nomader har börjat delta i Jehennins rådsmöten på nytt.

604 eO Ett stort månsilverblock på 140 kg grävs fram av nomader i Tarassusravinen. En våldsam månsilverrush startar. Ravinen lusas ner med mineralletare.

606 eO Ytterligare månsilver hittas i Tarassusdalen. Strid uppstår mellan troll och människor i ravinen. Drakar dras till ansamlingen av föda och rikedomar så nära deras boningar. Prospekterare och skattsökare drabbas.

607 eO Mycket vackra konstföremål av månsilver och guld hittas i uråldriga ruiner i ravinen. Legender om månalvernas skattfyllda fornstäder väcks till liv.

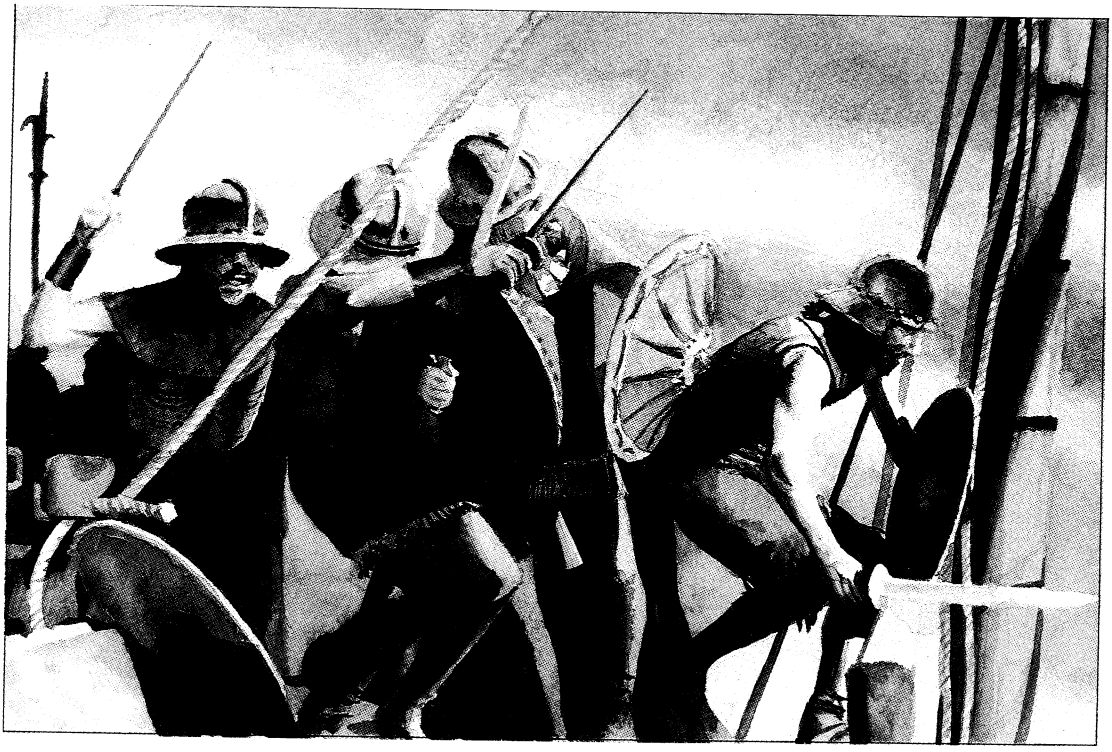
608 eO Skattsökare från flera länder samlas i Tarassusravinen. Expeditioner in i skogen och mot bergen startas. Trollen söker i gamla skrifter och i minnen hos de äldsta efter alvstäderna. Sammanstötningar mellan troll och människor blir vanliga. Många invandrare bryr sig inte om Månlagen. Trollen vägrar

dessa att passera in i skogen. Endast de som kan åberopa lagen får passera, dock endast motvilligt.

En forskargrupp från universitetet anländer till Drakmästarnas bergstoppar och får skåda dess under. Efter ett kort samtal med en drakmästare får de återvända. Drakmästaren meddelar att man inte önskar fler besök.

609 eO Spänt förhållande mellan trollen och stadsstaterna. Även nomaderna protesterar mot folkvandringen över deras land. Vatten och bete börjar ta slut för deras hjordar och vilda drakar dras till området. Än en gång verkar det som om nomaderna gör gemensam sak med trollen mot stadsstaternas hänsynslöshet. Man hotar att gå till måntinget.

610 eO Nu!



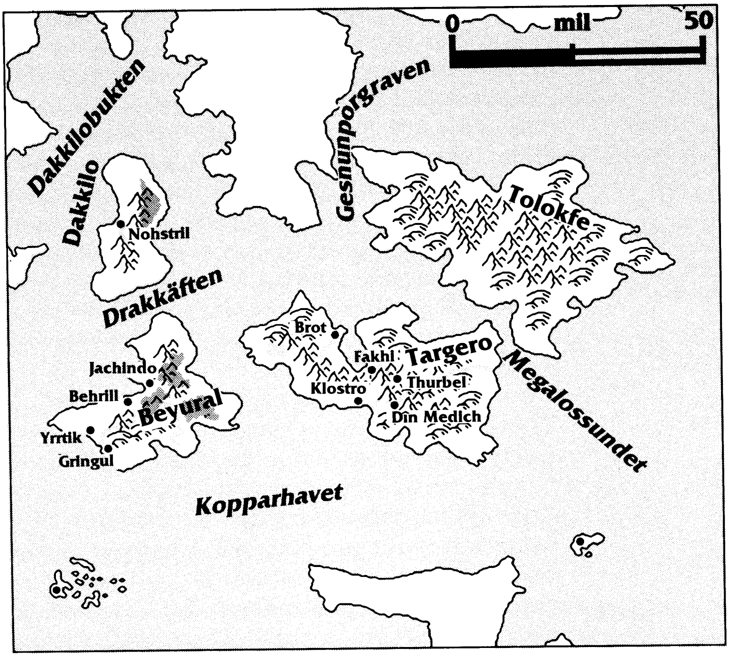
EREBOS

Bredvid mig under segelduken kikade kadett Mikodenus försiktigt bort mot fiendeskeppen. Genom en mycket tyst viskning fick jag och de andra veta att kaparna hade tre skepp; högst etthundra man. Normalt borde det inte vara något problem för sextio vältränade marinsoldater, särskilt som kaparna förmodligen var segervissa sedan de kapat det första skeppet i vår konvoj.

Vi befann oss ombord på Galant, *en ganska nybyggd kogg på väg mot Fervidun i Hynsolge med järn och spannmål från Zorakin. Vi var varnade för de feliciska sjörövarna, och vid första siktandet av en främmande flagga lät kaptenen gömma oss under en stor segelduk mitt på däcket. Efter några timmar hade de kommit upp i jämnhöjd med ett annat skepp i vår konvoj, och efter bara några minuter halades hennes flagga. Tre skepp fortsatte ned mot oss, men när piraterna kom långsides, inställda på en lätt strid mot ett försvarslöst handelsskepp, skulle de minsann få se…*

'Kom ihåg nu, karlar,' kom det från kadetten 'inte ett knyst förrän kaptenen hojtar till.' Det var en onödig tillsägelse; vi hade tränat äntringar i flera veckor innan den här seglatsen. Bra betalt, bra mat, till och med lite underhållning under den långa resan.

Efter en halvtimmes svettig väntan under den brännheta segelduken kunde vi höra skränet från kaparnas skepp. I samma ögonblick som Dohaçk tjöt till kände vi en kraftig stöt i fartygets sida. Den åsnan hade väntat ett ögonblick för länge; nu fanns det risk för att piraterna skulle hinna ombord på vårt skepp innan vi hann borda deras. Snabbt av med segelduken, fram med svärdet, upp på relingen. Parad, stöt, parad, utfall… en kapare mindre. Jag såg Wellam falla med en pil i bröstet då jag och de övriga kastade oss över till piraternas skepp. Det skulle bli en arbetsam dag…



Invånarantal: ca 125.000
Befolkning: människor 85%, ankor 15%
Huvudstad: Nohstril (ca 9.000)
Statsöverhuvud: —
Styrelseform: plutokrati
Exportvaror: skaldjur, ädelstenar, tyger
Importvaror: timmer, spannmål
Välstånd: rikt
Armé: liten riksarmé. Gott om legosoldater. Inget folkuppbåd
Religion: dyrkan av Fraschikel, alltings beskyddare. Lysande Vägen stark.
Övrigt: Erebos styrs av ett råd bestående av ledarna för de fem största handelshusen

INLEDNING

Erebos är ett örike i centrala Kopparhavet. Det är en utpräglad handelsstat med en stark handelsflotta, och politiken präglas av strider mellan landets otaliga handelshus.

Erebos är Caddos stora konkurrent i Kopparhavet. De två länderna ägnar sig åt omfattande sjöhandel och kämpar om de marknader som finns. De två länderna liknar dock i övrigt inte varandra det minsta.

GEOGRAFI

Landet Erebos omfattar tre klippiga öar, Dakkilo, Targero och Beyural, och ligger ungefär 30 mil nordost om Caddo. De tre öarna är av vulkaniskt ursprung och därför mycket karga. Fiske och sjöfart har därför sedan urminnes tider varit de viktigaste näringarna.

BEYURAL

Den sydvästra ön, Beyural, är den bördigaste av de tre, och inofficiellt rikets hjärta. Ön har störst befokning, flest städer, och de flesta hamnarna. Den största staden, Gringul, är med sina många praktfulla palats en prydnad för hela Österhavet; den livliga kommersen mellan Kopparhavets östra och västra delar möts här på en enda plats där affärsmän pressar vartenda öre ur köpare och säljare. Staden är delvis byggd på en ö i floden Elspets utlopp, och otaliga kanaler gör att det krävs båtar för att ta sig mellan stadens delar.

De södra delarna av ön står för mer än hälften av rikets produktion av jordbruksprodukter. Livegna bönder föder upp entorningar och odlar vin, hersch och lullader under de lokala adelsmännens överinseende. (En entorning är en släkting till den vanliga kon, den är dock större och har bara ett horn, som sitter i pannan; hersch är en större släkting till vetet, det växer bara på de erebosiska öarna; en lullad är en liten stenfrukt, knappt större än en tumme. Den har en skarp, lite bitter smak, och används mest som krydda och för att göra en olja som används till i stort sett all erebosisk matlagning. Dess malda kärnor används ofta som foder för boskapen.)

På Beyural finns rester av de skogar som en gång täckte alla de erebosiska öarna. Många generationer av skeppsbyggare har dock minskat trädens antal väsentligt, och nu finns bara små dungar av trill och järnbok kvar. Det är förbjudet att avverka dessa träd, och får man tillstånd att göra det så är man skyldig att plantera dubbelt så många nya.

Bergen på Beyural delar ön i en östlig och en västlig halva och det karga och ofruktbara bergslandskapet utgör nästan hälften av öns yta. Bergen är också helt mineralfattiga, med ett viktigt undantag; Bey-bergen är det enda stället i Ereb där man funnit solstenar; ett slags gula ädelstenar som utstrålar ett varmt, gult ljus helt av sig själv. Dessa är givetvis mycket dyrbara, och exporten av solstenar var det som lade grunden till Erebos rikedomar på 400-talet eO. De har, såvitt man vet, inga magiska egenskaper, men mängder av rykten omvärver dem. De sägs bland annat skydda mot drakar, mot svartfolk, mot demoner och odöda, mot magi, och mot sjukdomar, och helt sant är att de ingjuter mod i bäraren av en. Om detta beror på stärkt självförtroende eller magiska krafter vet man inte, men många riddare bär en solsten i sin svärdsknapp som ett slags lyckosten.

De övriga städerna på Beyural, Jachindo, Behrill, Josch och Yrrtik, är alla mindre handelsstäder med stora fiskehamnar. De dåliga kommunikationerna landvägen gör att i stort sett all trafik mellan städerna går till sjöss.

DAKKILO

Dakkilo är den till ytan minsta av de erebosiska öarna. Ön består i stort sett bara av staden Nohstril, rikets huvudstad och det största administrativa centret i ögruppen. Resten av ön utgörs av betesmarker för stäppgetter och långulliga får, och endast runt själva staden Nohstril finns någonting som kan kallas odlingsbar mark. Att resten av ön är så pass ofruktsam beror på två saker; dels så har den salta luften förstört jorden, dels så innehåller marken mineraler som hämmar växtlighet. Ön har mycket liten befolkning sett i relation till ytan; staden Nohstril rymmer 75% av Dakkilos invånare. Resten är herdar och fiskare.

Av stäppgeten får man kött och en fet ost som huvudsakligen uppskattas på de erebosiska öarna. Av det långulliga fårets ull gör man tyger som är täta, mjuka och värmande mot Kopparhavets stundtals kyliga vindar. Ullen exporteras främst till nordliga, kyligare trakter, men har på senare tid blivit ett modetyg i Kardien och Felicien, främst på grund av dess pris; endast de mest välbärgade har råd att köpa sig större plagg av detta utsökta tyg.

TARGERO

Targero är den största men fattigaste av de tre ereboriska öarna. Det är ändå en klar lögn att säga att det går någon nöd på befolkningen; handeln är livlig i öns två stora hamnar, Thurbel och Klostro. Mindre fiskelägen finns runtom öns branta kuster, och fisket är här den klart dominerande näringsgrenen. Folket på Targero är större och kraftigare än befolkningen på de andra öarna, och de flesta soldaterna i den erebosiska flottan är rekryterade bland targererna.

I Targeros bergstrakter finns gott om ruiner från det forna Jorpagnas tid; denna ö var den enda som koloniserades av kejsardömet. Ruinerna undviks av den vidskepliga lokalbefolkningen, men driftiga äventyrare från länderna runt Kopparhavet beger sig ofta ut på skattjakt bland de farliga klipporna, inte sällan med lyckosamt resultat. Targero är den enda av de erebosiska öarna där det bor svartfolk; i bergen finns flera starka band av orcher och troll. I tider av hungersnöd gör de räder ned mot de bebodda kuststräckorna, men oftast lämnar de människorna i fred; alltför ofta har de lärt sig att lokalbefolkningen kan slå tillbaka... hårt. Det ryktas även att än värre varelser har sina boningar bland de urgamla joriska ruinerna. Berättelser om perytoner, hydror, basilisker och till och med drakormar håller de flesta nyfikna på behörigt avstånd.

TOLOKFE

Tolokfe är även känd som Cyklopernas ö, och undviks oftast av allt och alla. Enligt legenden sattes cykloperna på ön genom en hemsk förbannelse i urtiden, och de dömdes att stanna där tills världen gick under. Orsaken till att de stannat på ön är nog troligare det faktum att det inte växer ett enda träd på ön, vilket omöjliggör varje form av skeppsbyggande. Inte heller kommer det någon gång skepp till ön som är tillräckligt stora och robusta för att kunna användas av de enorma cykloperna.

Stenfolket lever därför helt isolerade på denna annars ganska hemtrevliga ö, och de enda som någonsin kommer hit är skeppsbrutna och de som söker nödhamn efter någon storm. Alla går de en säker död till mötes, ty cykloperna är alldeles för många och för vak-

samma för att låta någon slippa undan när de väl kommit till ön. Det ryktas dock om äventyrare som överlevt flera veckor på ön, främst genom att hålla sig gömda bland bergen har de undkommit cyklopernas vaksamma ögon. Ytterst få har dock undkommit levande från ön; somliga har hittats drivande till havs, vansinniga av törst och vad de upplevt på ön; andra har bokstavligen kastats ut till havs till förbipasserande fartyg av lekfulla cykloper och aldrig mer blivit vad de varit; åter andra har i nattmörkrets skydd lyckats simma genom det strömmiga Megalossundet och nått Dakkilos kust så utmattade och rådbråkade att de avlidit inom några dagar utan att ha återfått medvetandet.

Som om inte cykloperna vore nog, så gör de förrädiska strömmarna i Megalossundet och Gensnuporgraven att de flesta fartyg självmant håller undan från Tolokfes kuster. Detta, tillsammans med den ständiga dimma som vilar över ön, gör att den är nästan helt outforskad. Det enda man vet om ön är det man fått höra av det fåtal överlevande som varit där och återvänt; under hela historien blott ett tiotal personer. Vid ett enda tillfälle har man försökt sig på en större invasion av ön; inte en enda av de närmare femhundra tungt rustade soldaterna återvände.

Man vet dock att ön är bördigare än de övriga erebosiska öarna, och att det åtminstone i svunna tider växt rikligt med spannmål i kustområdena, samt att det finns två bergskedjor på ön, skilda åt av Nhoe-passet. Cykloperna har sina boningar i väldiga grottstäder inhuggna i bergen, och de livnär sig huvudsakligen på att föda upp stäppgetter. Cykloperna tycks i sig inte vara onda; bara hungriga och måna om att få vara i fred. Rykten går naturligtvis om väldiga skatter från plundrade skepp och från forna kulturer på Tolokfe, men ingen har någonsin återvänt för att kunna berätta hur det egentligen ligger till.

EREBOSIERNA

Erebosierna är ett folk av jorisk härkomst; den ursprungliga urbefolkningen drevs snabbt bort av jorernas väldrillade arméer.

Erebosierna har rykte om sig att vara loja, men inte när det gäller att tjäna pengar inte adelsmannens.

Man beundrar den som är rik och skicklig i förhandlingar och köpslående, medan krigaren bara ses som ett redskap i handelsmannens händer.

Den genomsnittlige erebosiern är kortvuxen, temperamentsfull och pratsam. Talekonst beundras och skalder och barder prisas högt. Likaså är bildning något som värderas. Den erebosiska kulturen sätter individen främst och envar bedöms efter sina gärningar, inte efter förfädernas, vilket är vanligt i feodalstaterna.

SPRÅK

De flesta erebosier talar erebosiska, som är ett östjoriskt språk besläktat med hynsolgiska och berendiska. Erebosiskan har blandats upp en del med urbefolkningens språk, massi, men är ganska lättförståeligt för den som talar god berendiska eller hynsolgiska. Bland den enkla fiskarbefolkningen på norra delarna av Dakkilo och Targero talas oftast nyjori, men då dessa språk är tämligen lika varandra är man för det mesta tvåspråkig.

POLITIK

Sedan ca ett sekel tillbaka styrs Erebos av de Fem Husen. Detta har sin grund i ett inbördeskrig 512–514 när den ursprungliga adeln försökte krossa handelsmännen och ta deras välstånd. Stamhövdingarnas folkuppbåd förlorade dock mot köpmännens härar och flottor av professionella yrkessoldater och när kriget slutade så tog de fem rikaste köpmanshusen makten i landet.

De bildade Femhusrådet i Nohstril, den nya huvudstaden. Varje familj utser en representant i rådet, vilket fungerar både som regering och riksdag samtidigt. Rådet fattar endast enhälliga beslut, var och en av de fem medlemmarna har veto. Eftersom inget av de fem husen vill se något av de andra husen växa sig strkare, så upprätthåller man en hälsosam maktbalans och låter de mindre handelshusen husera ganska fritt med tanke på Femhusrådets makt.

Under 500-talet har de Fem Husens makt och rikedom vuxit allt mer och mer och de har gradvis tagit kontrollen över konkurrerande handelshus. Numera finns kanske två dussin handelshus kvar, och de Fem kontrollerar mer än hälften av landets resurser. De gamla stamhövdingarna finns kvar men de har grad-

vis berövats sin makt och har idag endast kontroll över kustfisket, vilket utgör en viktig del av befolkningens försörjning.

Caddo och Erebos är ärkefiender. Med intriger, diplomati och ibland även våldshandlingar kämpar de två om kontrollen över sjöhandeln. Det är inte så mycket staterna som strider mot varandra som enskilda köpmannahus, men eftersom köpmännen har stort inflytande får det återverkningar även på nationell nivå. För tillfället har man dock fått en gemensam fiende att rikta sina krafter mot; Felicien. På senare tid har flera erebosiska, caddiska och berendiska handelsfartyg kapats av feliciska pirater, och eftersom Felicien rustar för krig så har även Erebos och Caddo börjat göra det. Framtiden är oviss.

MILITÄRMAKT

Erebos har i praktiken många militärstyrkor. Det finns dels en riksstyrka som finansieras av skattemedel. Denna består av en armé och en flotta Dessutom har varje handelshus sin flotta och här som skyddar dess intressen inom och utom landet.

Alla erebosiska styrkor består av professionella legosoldater som får kontant betalning. Detta gör att Erebos militärstyrkor är lättrörliga och har hög slagkraft, men att de i gengäld är mindre än t. ex. Caddos folkuppbåd. De Fem Husen föredrar i vilket fall som helst att idka diplomati framför att utkämpa krig, eftersom det sistnämnda inte är bra för handeln.

Eftersom alla erebosiska styrkor ska vara sjöburna består de nästan uteslutande av tungt infanteri och bågskyttar. Kavalleri är sällsynt. Detta har i sin tur som följd att härarna knappast skulle kunna besegra fastlandets riddararméer i öppna fältslag. I stället har man specialiserat sig på marina operationer och belägringar.

RELIGION

Den främsta religionen i Erebos är dyrkan av Fraschikel, en kvarleva från det gamla Jorpagna. Fraschikel är den blinda rättvisans gudinna, som med förbundna ögon väger människans goda gärningar mot hennes onda. Hon är också alla hantverkares och köpmäns beskyddare, liksom skapare av liv och jord, dödsgudinna, havsgudinna och allt annat man kan tänka sig. Erebosierna är inte särskilt fanatiska i sin dyrkan, utan åberopar Fraschikels krafter då de tycker att det behövs. Ett flertal små kloster finns runt om på öarna, och i de större städerna finns stora kyrkor uppförde till hennes ära.

Erebos är annars ett mycket tolerant samhälle när det gäller religion och myndigheterna lägger sig endast i trosfrågor när de har med rikets säkerhet att göra. Lysande Vägen är ganska stark, men ogillas av handelsmännen då den ofta ses som Caddos förlängda arm.

HISTORIA

Om de erebosiska öarnas historia före Jorpagnas tid är föga känt. Det ursprungliga folk som fortfarande lever på öarna, massiverna, kom troligen till hit någon gång efter andra konfluxen och har stannat här sedan dess även om de blivit i minoritet mot jorerna som trängt undan massiverna till bergstrakterna.

Då Jorpagna började expandera på 700-talet fO bosatte sig en hel del människor på Targero, som då var bördigare än vad man kan tro idag. Ön blev ett favorittillhåll för diverse magiker, som fann arbetsro bland de ensliga bergen långt bort från kejsardömets hjärta. Urinnevånarna blandade sig med jorerna och övertog mycket av deras seder och språk. Deras egen kultur förpassades till sägnerna

Efter konfluxen föll de överlevande erebosierna ner i ett tillstånd av barbari som påminde om vikingatidens. De levde i utspridda stammar vars skepp lika gärna ägnade sig åt piratdåd som åt handel. Under det första århundradet före Odo förenades de spridda stammarna gradvis under en kung. Staten Erebos anses ha börjat existera någon gång kring tideräkningens början.

Eftersom Erebos saknade rika jordbruksområden kunde aldrig någon traditionell feodalism uppstå. 'Adeln' bestod i stället av stamhövdingar som kontrollerade flottor av fiske— och krigsfartyg. Med tiden blev dock sjöhandeln en allt viktigare inkomstkälla och de familjer som kontrollerade viktiga handelsrutter blev allt mäktigare. De kunde använda sitt nyvunna välstånd till att företa ännu längre turer, och blev därmed allt rikare eftersom de kunde investera mer pengar.

100-TALET FO KONUNGATIDEN

Under denna period 'regerade' en enda person med titeln konung över Erebos. Kungens makt var dock begränsad av hans armés storlek; den som kunde störta kungen med vapenmakt gjorde det. Kungen, å sin sida, gjorde sitt bästa för att ingen skulle kunna få tillräcklig vapenmakt. Landet hade en enda, oskriven, grundlag; *'Lyd eller dö!'*

37 Stormannen Hjullgar Blånäsa, som länge kunnat kräva tribut av de andra stormännen på ön, utropar sig till konung över Erebos, som endast omfattar Beyural och Targero. Hjullgar försöker bli populär och ena folket genom ett krigståg mot Dakkilo, men det misslyckas och Hjullgar störtas.

100-TALET EO – 300-TALET STORMANNATIDEN

De män som är tillräckligt mäktiga för att kunna kalla sig konung är nu så många, och jämnstarka, att ingen vågar göra det; i så fall störtas han omedelbart av de övriga.

89–95 Under dessa sex år utropar trettioåtta stormän sig till 'kung av Erebos'. Trettisex av dem dör för sin efterträdares hand; en drunknar och en äter ihjäl sig. Så småningom lugnar man ned sig eftersom man inser att ingen kan kalla sig kung. År 95 upphör striderna, och man beslutar att var och en hädanefter skall sköta sitt.

99–192 Under dessa nästan hundra år görs flera försök av någon storman att utropa sig till konung. Ingen av dem är dock tillräckligt stark för att kunna hålla sin kungamakt, och ständigt påminner man sig om 'Kungakarusellen' på 100-talet. Stormännens domäner fungerar som små självständiga riken där alla invånare betalar skatt till stormannen.

369 Efter flera svåra missväxtår på Dakkilo tar stormannen Sagrin Erövraren chansen att uinvardera ön med några hundra man, mestadels legosoldater. De utarmade dakkilerna har ingenting att sätta emot, men Sagrin 'undanröjs' och på Dakkilo införs en liknande ordning som på det övriga Erebos.

392 I sjöslaget vid Selim utanför Targeros sydöstra hörn besegrar en stor felicisk flottstyrka hela den zorakiska flottan, vilket leder till omfattande plundring av de besegrade. Erebos håller sig passivt.

400-TALET HANDELNS TID

Erebos köpmän börjar nu på allvar handla med omvärlden och skaffar sig ensamrätt på flera viktiga handelsrutter, bl. a. de mot Akrogal och Sombatze. Köpmännens välstånd ökar, och stormännens makt minskar då de inte kan få kontroll över handelsmännen, som alltid är ute och reser. I några desperata försök att hålla kvar sitt inflytande bränner de handelsfartyg och blockerar hamnar med sina krigsfartyg, men situationen är ohållbar i längden.

500-TALET FEMHUSRÅDETS TID

512–514 Det stora inbördeskriget. Köpmännen gör uppror mot stormännen, vars makt numera endast är nominell. Resultatet blir att de fem mäktigaste handelshusen bildar ett råd som styr landet. Detta råd blir Erebos regering och riksdag.

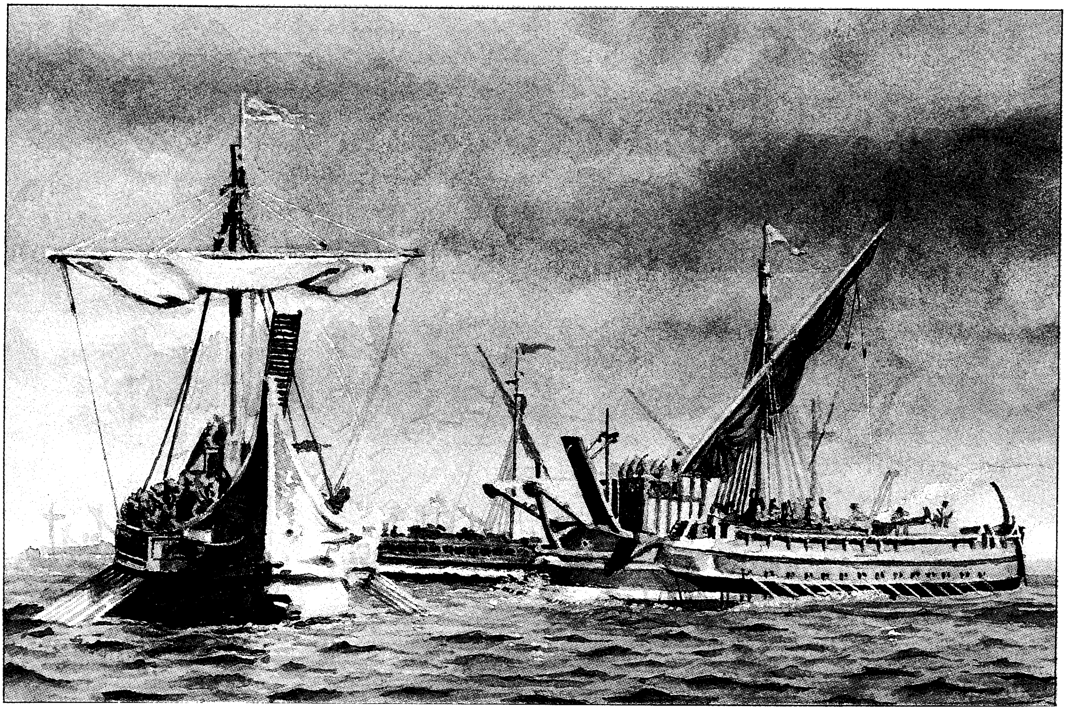
518 Femhusrådet förbjuder den Lysande Vägen på de erebosiska öarna, och dess fåtaliga anhängare fördrivs eller avrättas. Caddo och Zorakin protesterar vilt, men blir samtidigt tacksamma för alla dugliga hantverkare som flyr från Erebos. All handel mellan länderna upphör.

520 Formell fred sluts mellan Zorakin och Erebos efter det att Femhusrådet upphävt sitt förbud och betalat ett symboliskt skadestånd. Handeln återupptas som vanligt. Lysande Vägen växer sig starkare än någonsin på Erebos. Caddo inbegrips icke av avtalet.

579 Femhundra tungt rustade riddare och legosoldater från Erebos, Zorakin och Felicien landstiger på Tolokfe. Ingen återvänder.

598 *Föreskrifterna* instiftas av Femhusrådet. Dessa innebär att Femhusrådet måste ha en kopia av alla handelsavtal som sluts mellan erebosiska handelsmän och parter utanför de erebosiska öarna. Rådet skall även se till så att avtalen följs till punkt och pricka, och att ingen handel sker utanför dessa avtal.

603 Det första erebosiska handelfartyget kapas av feliciska pirater, och en diplomatisk protestkampanj inleds. Under de kommande åren ökar kapningarna i omfattning, och Erebos börjar skicka sina handelsfartyg till Berendien med väpnade eskorter, vilket hjälper föga. Röster för krig börjar höjas på Erebos, men än så länge vågar ingen ta steget fullt ut.



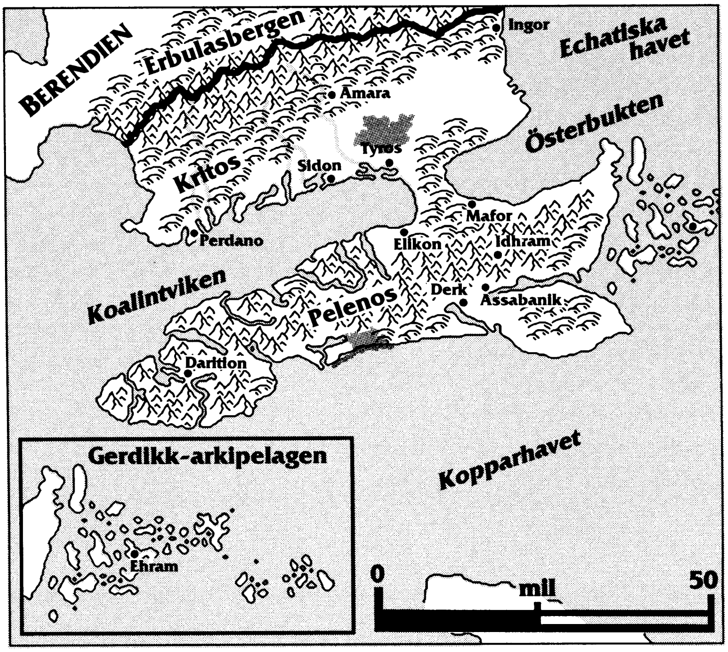
FELICIEN

Nere på roddarbänkarna var allt ett helvete. I fören hade en katapultsten slagit in i bordläggningen och krossat tre roddare, och bakom mig hade flera blivit träffade av pilar. Fastkedjade vid sina åror kunde de inte göra något för att ens kunna dra ut pilarna, och deras skrik påminde oss andra om vad som skulle kunna hända.

'Ramningsfart!' Kommendörens order var inte oväntad, för ungefär sextio meter framför oss låg en erebosisk galär med revat segel och visade upp hela sin bredsida mot oss. Rytmen på takttrummans slag blev snabbare och häftigare, och roddarna fick slita handflatorna av sig för att hinna med. De som ändå sackade fick väbelns vassa knutpiska på axeln, som om det skulle ge dem mera krafter...

Trettio meter kvar till fiendegaléren, och överskepparen gav de sista orderna för vår äntringsgrupp. En ung subaltern från kadettskolan stod nonchalant lutad mot relingen, men fick en vänlig tillsägelse från gamla Katobros. Om han stod kvar så där i ramningsögonblicket så skulle han flyga huvudstupa rakt in i högen av fiender. Ombord på fiendefartyget var det totalt kaos. Tydligen hade årorna på babordssidan hamnat i otakt, för hon kom ingen vart hur hennes officerare än försökte. På hennes halvdäck började det glittra av spjut, hjälmar och svärd då även hennes marinsoldater gjorde sig redo. Jag fick en skymt av den erebosiske kaptenen där han stod bredvid rorsmannen. Han såg lite frånvarande ut, som om han var säker på att han skulle stupa i striden.

Tio meter kvar. Trummans taktfasta slag, vattnets forsande kring stäven, roddarnas fasansfyllda vrål från det andra fartyget, allt flöt samman vid det väldiga braket då vår stålhårda ramm skar in i det erebosiska fartygets sida och ändade hennes liv.



Invånarantal: ca 170.000
Befolkning: människor 100%
Huvudstad: Tyros (ca 14.000)
Statsöverhuvud: Kuthegil Halvskägg
Styrelseform: monarki med visst folkstyre
Exportvaror: hantverk, ädelstenar, pärlor, vin, sten
Importvaror: timmer, tyger, metaller, slavar
Välstånd: rikt
Armé: stor, mycket stark flotta; liten, vältränad armé
Religion: man dyrkar Palidon, havets gud, och Philas, jordens gud
Övrigt: ungefär hälften av befolkningen utgörs av slavar. Stor jämlikhet mellan könen.

INLEDNING

På den södra delen av Tolanhalvön ligger riket Felicien. Några antydningar om detta land finns i modulerna Kandra och Ivanhoe. Vi skall här ta och titta närmare på detta rike och dess invånare.

GEOGRAFI

Felicien ligger på den södra delen av Tolanhalvön, närmare bestämt utgörs riket av allt land söder om Erbulasbergen. Landet delas i två halvor av Koalintviken, längs vars kuster de tre stora städerna ligger. Den norra halvan kallas Kritos; den södra Pelenoshalvön.

Förutom fastlandet så har Felicien tre kolonier; slavhandelsstäderna Bylos och Caraidon i det forna Dermanien, samt ögruppen Hakkai utanför Solunas kust. Öster om Pelenoshalvön ligger dessutom Gerdikk-arkipelagen, där ett omfattande mussel– och pärlfiske bedrivs med ön Kea som huvudfäste.

FELICIERNA

Den genomsnittlige feliciern är högvuxen men slank, med långt svart hår och mörka ögon. De har skarpa anletsdrag som sällan visar några känsloyttringar. De är mycket uthålliga och viljestarka; det de inte har i ren råstyrka tar de igen genom sin kondition, ihärdighet och beständhet.

VÄRDERINGAR

I det feliciska samhället är kvinnan huvudpersonen. Detta beror till stor del på en urgammal tradition att hon inte skall utföra något ansträngande kroppsarbete, och därför har hon tvingats söka sig till andra yrken, såsom politiker, bankir eller hantverkare. Den rikliga tillgången på slavar gör att hon heller inte behöver sköta sina traditionella sysslor, t. ex. att ta hand om barnen och sköta hemmet. Kvinnor är därför nästan lika vanliga som män i traditionella mansyrken, såsom hantverk, handel och inom armén.

Mannen arbetar oftast som skeppare, köpman, hantverkare, politiker eller militär. Mycket få män av felicisk börd brukar jorden, utan denna uppgift anförtros med varm hand åt slavar.

Familjen är inte särskilt hårt sammanhållen, utan barnen flyttar oftast hemifrån vid 20-årsåldern och gör sig en karriär, ofta med armén eller flottan som inkörsport. I militärtjänsten lär man känna många människor, vars stöd kan bli användbart senare i livet. De

äldre generationerna arbetar inte, utan de försörjs av sina barn som betalar ett visst underhåll. Ett antal slavar sköter om deras hushåll.

SLAVARNA

Slavarna utgör nästan 50% av Feliciens befolkning. De indelas huvudsakligen i tre grupper; arbetare, tjänare och kurtisaner. Arbetarna är i stor majoritet. Det är dessa som jobbar på fälten som jordbrukare, på fiskefartyg och som galärslavar inom flottan, som hjälpredor hos hantverkare och som springpojkar.

Tjänarna, som huvudsakligen är kvinnor och eunucker, sköter feliciernas hem och hushåll. Somliga anförtros barnuppfostran, medan andra bara är trädgårdsarbetare. Trogna tjänare kan förses med vapen och bli livvakter, men man måste ha tillstånd för att få ge vapen till en slav.

Kurtisanerna är män och kvinnor som är unga, vackra och kunniga i sång, spel eller annan underhållning. De tjänar helt enkelt bara som sällskap åt de undersysselsatta felicierna.

Alla slavar är i princip oavlönade, men de får naturligtvis mat och husrum. Om de har tur kan de även få lite fickpengar av sina herrar, men detta är snarare undantag än regel. Slavar har inget som helst rättsligt beskydd; de jämställs med fredlösa. Det är dock riskabelt att döda en slav; hans herre kan bli mycket förgrymmad, för det är svårt att få tag på riktigt bra slavar. Slavhandeln är mycket omfattande; årligen anländer flera tusen av dem från Solunas norra kust.

Slavarna är helt livegna och slavens herre har total makt över dennes liv. Slavar får köpas och säljas öppet, och det är inte ovanligt att slavar benådas och görs till fria män efter lång och trogen tjänst. Dessa frigivna slavar tar ofta anställning som tjänare, ett yrke som de kan och finner sig väl tillrätta med. De frigivna slavarna måste givetvis avlönas, och därför är det hög status att hålla sig med en stab av sådana istället för av 'vanliga' slavar.

Majoriteten av felicierna är milda mot sina slavar, ty det anses bringa otur att behandla dem dåligt; man menar att det kan betala sig i en senare tillvaro. Det är därför mycket ovanligt att slavar dödas, i stället försöker man sälja dem. Flera slavuppror har skakat landet genom tiderna, men de har alltid slagits ned med mycken blodsspillan.

Allra populärast är alvslavarna, då dessa har rykte om sig att vara arbetssamma, flitiga, lydiga och inte minst långlivade. Endast de rikaste har dock råd att hålla sig med sådana. Detta kombinerat med alvernas allmänna motvilja mot de högburna felicierna gör att en ständig fiendskap rått mellan folken.

SPRÅK

Den normallärde feliciern talar oftast två språk; det gamla kîmzon och den mer allmänna joriska dialekten feliciska.

Kîmzon används i alla officiella sammanhang och bland överklassen. Språket är mycket komplicerat och innehåller mängder av ord för bl. a. känslostämningar. Grammatiken är invecklad och ljuden ligger ofta fel i munnen för utlänningar, vilket gör att ytterst få främligar behärskar språket till fulländning. Detta förstärks ytterligare eftersom felicier ogärna lär ut språket; de anser att det är den mest distinkta delen av traditionell felicisk kultur. Kîmzon skrivs med en modifierad jorisk runrad och används i nästan all skrift, i religiösa och politiska sammanhang, och bland överklassen.

Feliciska är en jorisk dialekt med ett visst inflytande från de efariska språken och från kîmzon. En kardier, klomellier eller zorakier har inga större problem att förstå feliciska, men missförstånd kan uppstå, särskilt vad gäller sjötermer och militära termer, som feliciskan utan undantag ärvt från kîmzon. Feliciskan skrivs med den joriska runraden och talas av alla felicier; den används dock mestadels i dagligt tal.

BARNUPPFOSTRAN

De feliciska barnens uppfostran är mycket sträng, och slavar har faktiskt rätt att aga de barn som de satts att uppfostra. Vid fem års ålder skall barnet tränas i segling och löpning, och vid sju års ålder skall träning i räkning, högläsning och skrivning påbörjas. Vid elva års ålder måste han välja ett framtida yrke, och han tränas till 20 års ålder i antingen stridskonster, hantverk, sjömanskap, köpmanskap, juridik eller i enstaka fall magi. Vid 20 år anses han vara myndig, och han skall då kunna försörja sig själv. Kan han

inte detta måste han bli bonde eller fiskare, och eftersom inte alla felicier har råd med en duktig informator så är denna framtid ofta förutbestämd redan vid elvaårsåldern.

TEKNOLOGI

Felicien är teknologiskt sett underutvecklat på flera områden. Vad man främst har satsat på är krigsindustrin, och man kan framställa vapen och rustningar av hög kvalitet. Export av dessa vapen är förbjuden, men smuggling förekommer.

Även skeppsbyggande är en felicisk paradgren. De feliciska skeppen finner inte sin like på många andra ställen runt Kopparhavet, och de smäckra, grå skeppen är oöverträffade vad gäller snabbhet och rörlighet. De drivs fram med vindens hjälp eller av åror och med sina massiva stålrammar är de en imponerande eller fruktad syn för alla Kopparhavets sjöfarare.

Vad gäller jordbruks– och hantverksmetoder har felicierna mycket att lära från andra folk, trots att de givetvis inte medger detta. Man är mycket framstående skulptörer och vinodlare, men annars är man inte kända för så mycket inom dessa områden.

STATSSKICK

STYRELSE

Felicien styrs av en kung, som till sitt bistånd har ett råd om femton personer. Dessa femton utgörs av tre representanter från vart och ett av de fem stora områdena i landet (en representant från militären, en från hantverkarna och köpmännen och en från områdets huvudstads styrelse). De femton har en röst var vid beslutsfattande, men kungen har ensam fyra röster. Systemet innebär att kungen får igenom ett beslut om han har stöd av antingen två av de fem områdena eller från en hel yrkesgrupp plus en röst. Det går t. ex. inte att genomdriva ett beslut som bara kungen och militären stöder, utan ytterligare någon ur de andra grupperna måste stödja förslaget.

Kungen har rätt att lyfta skatter på handel och hantverk för att finansiera rikets affärer. Kungatiteln är ärftlig. Rådsmedlemmarna utses på olika sätt beroende på deras bakgrund. Rådsherrar från armén röstas t. ex. fram av de högre officerarna.

HANDEL

Felicien är ett av Ereb Altors rikare länder, trots att landet inte har några större naturtillgångar. De flesta felicier försörjer sig i stället på handel och hantverk, särskilt runt Koalintviken, där man kan finna några av Erebs rikaste män.

De feliciska köpmännen köper upp allt möjligt; från akrogaliskt helsiden och berendiskt grilnutyg till dvärgarnas silvermalm och furor från Torshem. Därefter säljs råvarorna vidare till hantverkare och mindre köpmän runt om hela Kopparhavet. Landets centrala läge mellan östra och västra Ereb har gjort det till en naturlig knutpunkt för sjöhandel av alla de slag.

De naturliga tillgångar som Felicien kan visa upp är främst cederträet, vilket används till luxuösa möbler och fartyg. Ädelstenar, främst gula oposer och gröna smalugger, utvinns i ovanligt stor mängd i gruvor på södra Pelenos, vilket stundom har lockat till sig gyllene drakar från Cereval. På norra Pelenos finns närmast outtömliga förråd av vit kalksten och marmor, vilka används som byggnadsmaterial och till konstverk. Felicien är vida känt för sina vita städer och sina skickliga skulptörer. I arkipelagen utanför Pelenos' östra kust finns rev där pärlfiskare kan göra stora förtjänster.

En ny produkt i Felicien är det purpurfärgade tyget, vilket blivit mycket populärt, kanske främst som statussymbol på grund av dess höga pris. Purpurfärgen utvinns ur purfurosnäckan, som återfinns runt ön Kea.

Långt ifrån alla felicier sysslar dock med handel och hantverk; sydpelonierna livnär sig på jordbruk, fiske och gruvarbete. Nordpelonierna är skickliga och dristiga fiskare men ägnar sig även åt jordbruk, främst odling av druvor och dadlar. I Kritos i norr ägnar man sig främst åt fruktodling, men spannmål för husbehov odlas även. Druvor är den stora produkten, och var felicier växer upp med *chyros*, det svaga, mustiga och lätt pärlande vin som är landets nationaldryck.

Många av de yngre felicierna tjänstgör en tid i landets flotta, där lönerna är goda och förhållandena relativt bra. På detta sätt får de se mycket av världen och uppleva den spänning som många behöver i unga år. Att ha tjänstgjort i flottan är dessutom nästan ett

måste om man vill komma någon vart i det feliciska samhället.

Koalintviken befolkas som sagt nästan bara av hantverkare och köpmän, och stora mängder arbetskraft behövs som tjänare, för arbete i vingårdarna och som galärslavar till den stora flottan. Denna arbetskraft består av slavar från Efaro, varifrån en stor slavkonvoj avgår varje sommar.

UTRIKESPOLITIK

Feliciernas stolthet och arrogans gentemot andra folk avspeglar sig i deras politik. De är kända för att vara hårda förhandlingsparter men pålitliga när ett avtal väl slutits. Man är hänsynslös gentemot de länder som inte handlar med dem.

Kungen har rätt att utfärda kaparbrev, s. k. friseglarbrev, som ställer pirater i felicisk tjänst. Kaparna får plundra alla de fartyg som seglar under vissa flaggor och åtnjuter feliciskt beskydd om det behövs. Kaparna får 50% av bytet; resten går till kungen. Detta är en mycket inkomstbringande källa och ett effektivt sätt att tvinga grannar till handel. Det minskar dessutom piratverksamheten mot feliciska handelsmän.

På senare tid har detta skick dock gjort somliga stater runt om i Kopparhavet kraftfigt irriterade. Främst är det Erebos handelsmän som råkat illa ut i feliciska farvatten. Den feliciske kungen, Kuthegil Halvskägg, hävdar bestämt att piraterna inte åtnjuter feliciskt beskydd, men indikationer finns på att han ljuger. Erebos har svarat med två motdrag; dels att skicka väpnade eskortfartyg med handelsfartygen i österled; dels med att vägra förnya vissa handelsavtal länderna emellan. I stället har man vänt sig till feliciernas ärkefiende, Berendien. Det behöver knappast påpekas att Felicien ser bägge dessa åtgärder som ytterst provokativa.

En viss militär upptrappning kan skönjas i området; ingen tror direkt på krig, men området är en krutdurk. Det blir inte bättre av att berendierna blivit milt sagt styva i korken sedan de vunnit dragkampen om flera viktiga handelsavtal.

MILITÄRMAKT

Felicien förlitar sig till stor del på sin välorganiserade och välutrustade flotta. Flottan delas in i två grupper, marinkåren och havskåren. Marinkåren står för två femtedelar och dess soldater är tränade såväl i krigföring till lands som till sjöss. Havskårens soldater är uteslutande tränade i sjökrigsföring, och de skall vara goda kämpar och sjömän.

En felicisk galär har en bemaning på ungefär trehundra galärslavar vid tvåhundra åror, etthundra soldater, tjugofem katapultskyttar, tjugofem besättningsmän och ett tiotal officerer. I krigstid omfattar marinkåren ungefär femtio stridsgalärer; havskåren 75. I fredstid omfattar bägge kårerna 25 galärer.

En kår indelas i flottiljer om 25 galärer; 2.500 soldater och 7.500 galärslavar. En flottilj styrs av en underamiral, som under sig har 5 kommendörer, vardera med befäl över fem fartyg. Befälhavaren på varje fartyg kallas kapten. Två amiraler har befäl över varsin utav kårerna, och dessa två tillsammans med arméns general är kungens närmaste militära rådgivare.

Armén skall främst skydda Felicien mot angrepp från Berendien och snabba piratanfall i avlägsna landsändar. Den fungerar även som ordningsmakt. Armén omfattar knappt 2.000 man i fredstid, utspridda över hela Felicien med koncentration i städerna. Ungefär 500 man går ständigt vakt i Erbulasbergens pass. Armén är indelad i 10 kårer med kontroll över varsin landsända och styrs av en general. Överstar har befäl över varsin kår om 200 man. Kaptener (befäl över 20 man) och löjtnanter (befäl över 5 man) svarar för att överstarnas beslut vidarebefordras och verkställs.

RELIGION

Felicierna är ett havsälskande folk och har i alla tider dyrkat vattnet och havet i alla dess former. De anser att då världen kom till fanns endast vatten. Ur detta urhav, som kallas *Zykidos*, steg två gudar upp, *Paridon* och *Philas*. Dessa var varandras motsatser, och medan Paridon höll sig i djupen så föredrog Philas att vistas närmare ytan. Då Philas märkte att somliga av hans skyddslingar strävade ännu högre, upp ur havet, skapade han land och himmel för att dessa skulle ha någonstans att leva. Philas är sedan dess beskyddare av allt land och sötvatten och alla djur.

Paridon blev mycket vred då han fick höra

talas om vad Philas gjort. Han skapade då människan för att Philas inte skulle få ha sitt verk för sig själv. Människan gjordes intelligent för att kunna vara överlägsen Philas' verk. Philas försökte i sitt raseri skapa övermänniskor, men hans kraft var uttömd och allt som kom från hans händer var halvlängdsmän, alver, ankor och dvärgar. Det är därmed förståeligt att felicierna anser att människan är överlägsen alla andra folkslag.

Paridon är således huvudgud i Felicien. Han dyrkas aktivt i tempel runt om i landet, även i de områden som inte har kust. Innan varje havsresa offras en liten del av Philas' skapelse till Paridon som ett slags ursäkt för att man föredrar att bo på land i stället för till havs.

Philas anses vara vis och stillsam och dyrkandet av honom är mestadels utspritt bland vinodlare och jägare. Hans anhängare betraktas med ett inställsamt medlidande bland vanliga felicier, vilka förstår att man måste blidka den som föder en. Prästerskapet består mestadels av gamla bönder som inte längre orkar med livet på fälten.

Enligt de gamla sägnerna fick Philas en dotter med en honkatt. Dottern döptes till *Felis*, och det är från henne som felicierna an -ses ha fått sitt namn. Felis är mörkrets och mystikens gudinna och dyrkas av alkemister, astrologer, spåmän, tjuvar och vissa magiker. Hon framställs som en mycket vacker och mörkhyad kvinna som förvandlas till en katt varje natt. Katten är därför ett heligt djur, och mörkhyade människor anses stå under Felis' indirekta beskydd.

I samband med de Berendiska krigen i andra halvan av 300-talet eO så märkte Feliciens makthavare att arméerna behövde ytterligare motivation i striderna. Efter 'ett långt sökande i urgamla skrifter' så 'fann man orsaken till motgångarna'; man hade inte dyrkat stridsguden *Galmon* tillräckligt flitigt. Galmon hade skapats av Paridon samtidigt som människorna, och var tänkt att bli människornas ledare. Han var dock så intelligent att han föredrog att vänta och spara sina krafter tills det verkligen behövdes. Galmon tar form av en gigantisk människa med en stor treudd som vapen. Han tar hand om alla som stupat med hans namn på läpparna och låter dem återfödas i Ärans Salar bortom havet.

Införandet av Galmon i den feliciska panteonen har faktiskt lett till vissa militära framgångar. Soldaterna blev bättre motiverade då de inte längre behövde frukta döden; om de dog tappert skulle de ju bli odödliga i Ärans Salar. De vet också att de aldrig behöver frukta ett nederlag, eftersom Galmons väntan upphör om det verkligen skulle gå åt pipan. Detta har gjort feliciska soldater modiga och tappra på gränsen till dumdristiga; dödsföraktande och likgiltiga inför stridens utgång är de allmänt ansedda som lite rubbade.

HISTORIA

För flera mansåldrar sedan härskade krigarkonungen Kiolomon Sjöfararen över ett folk som kallades kîmzonerna, vilka levde på den stora ön Garumos utanför kontinenten Akrogals södra kust. Efter flera strider mot nekromantikern Valadûn drevs de iväg från sin hemö, och med tre skepp sökte de ett nytt land.

Efter långa resor och många äventyr, om vilka det berättas i *Kalameikiden*, efter de flyendes ledare Kalameikos, kom de slutligen fram till ett land de kallade Tiron Cruvi, det Gröna Landet på kîmzonsk forntunga.

De hade nått Kruns östkust och seglade nu in i Kopparhavet. Kalameikos barn, som de kallade sig, seglade nu längs de östra kusterna av det fallna Jorpagna, i de delar som tidigare varit provinserna Krun och Hynsolge, på jakt efter ett nytt ställe att bosätta sig på. Slutligen kom de fram till Tolanhalvön, där de fann en djup vik att förtöja sina skepp i. De byggde boplatser runt om i den skyddade viken, och de få människor som redan levde där flydde undan de högburna och stolta felicierna. Viken döpte man till Koalint, vilket betyder 'Den Lysande Blå', vilket även varit namnet på Garumos huvudstad.

På Pelenos fann man stora mängder vit kalksten, sådan som använts som byggnadsmaterial på Garumos, och man byggde städer vars prakt hittills varit osedd i Ereb. Tre stora städer växte upp runt Koalintviken; Tyros den Gyllene, Sidon den Drömmande och Elikon den Pärlskimrande. Tyros, som byggts av Kalameikos närmaste följeslagare, blev huvudsäte.

Efter en av sina gudar, Felis, fick de ett nytt

namn av de folk de stötte på i det nya landet. De kom att kallas felicier, och deras land kallades Felicien, trots att de själva fortfarande benämner sig själva *kîmzoner* eller *kalameiker*.

Många av de hantverk och kunskaper felicierna förde med sig var okända för Erebs folk, och en rik handel blomstarde upp. Alla ville handla med felicierna, utom alverna, som inte gillade detta stolta sjöfararfolk och sade sig kunna läsa deras undergång i stjärnorna.

Koalintviken blev snabbt överbefolkad, ty felicierna var belönade med långa liv, och den dåvarande kungen, Cleriomon II, beslöt att söka nya kuster åt sitt folk. Söder om Koalint låg Pelenos, och ännu längre söderut låg det karga Soluna. De felicier som drogs till jordens bruk satte bo på södra Pelenos, som då beboddes av primitiva vildmän. Dessa flydde upp i bergen vid åsynen av feliciernas högmastade silverskepp, och där lever de än idag.

Cleriomon nöjde sig dock inte med detta, ty han hade hört om det lyckosamma pärlfisket längs Solunas grunda kuster och beslöt att införliva solunska landområden med Felicien. Inbyggarna var lyckosamma till en början, tills man i väster stötte på bruna ankor, som gjorde hårt och envist motstånd mot inkräktarna. Det feliciska riket sträckte sig nu från Erbulasbergen i norr till kolonierna i nordöstra Soluna.

Felicien levde i fred i ungefür 100 år tills år 310 eO, då landet anfölls av Dermanien, en aggresiv och expansiv solunsk stam. De starkt befästa kolonierna i södern föll för de numerärt överlägsna dermanerna, men Feliciens välutrustade flottuppbåd hindrade en invasion i större skala. Den feliciske kungen, Kiomolon III, tvangs dock ge sig i längden, och Felicien blev en lydstat under Dermanien. Detta fortskred till år 343, då Kiomolon avled. En dermansk general, Assarhaddon, tillsattes då som ny konung, vilket fick folket att uppge ramaskrin av ilska och förödmjukan. Hela Koalintviken gjorde uppror, och de dermanska styrkorna tvingades retirera hemåt. Vid fredsförhandlingarna tillerkändes felicierna två befästa kolonier på Dermaniens nordkust, Bylos och Caraidon.

Den enda viktigare följden av det Dermaniska Mellanspelet var att feliciernas marinkår och flottstyrka utökades. En fast betald yrkesarmé inrättades som skydd mot framtida incidenter.

Feliciernas högmod växte efter denna framgång, och man rustade för ett krig mot Berendien. Under åren 344-411 skedde ett otal invasionsförsök, men felicierna, som är ett havsburet folk, trivdes dåligt i Erbulasbergen och invasionerna misslyckades. Till havs vann man dock stora framgångar. Det fjärran Zorakin hade ilat till Berendiens undsättning, men zorakernas flotta var dåligt utrustad och oerfaren vid sjökrigsföring, och felicierna vann stora framgångar. I sjöslaget vid Selim år 392 krossades den zorakiska flottan en gång för alla, och felicierna kunde relativt ostört plundra Zorakins kustländer. Då fred slöts de bägge länderna emellan år 394 fick Zorakin avträda sin enda östliga koloni, ögruppen Hakkai. Om feliciernas flotta inte koncentrerats till Zorakin så hade emellertid Berendien ganska lätt kunnat intas sjövägen.

Fred slöts mellan Berendien och Felicien år 411, en fred som inte brutits sedan dess.

Den enda viktigare händelsen efter det Berendiska kriget är den Sombatziska invasionen år 499 eO. Orsaken var att felicierna funnit en ny slavmarknad, Sombatze, där det fanns gott om oskyddade byar som felicerna kunde skövla. Sombatzierna samlade en stor flotta, samtidigt som man såg till att smuggla in vapen till en stor del av de slavar som redan tagits till Felicien. Då flottinvasionen slutligen kom och felicierna segervissa seglade ut för att möta den, inleddes det värsta slavupproret i Feliciens historia. Med flottan och kungen till havs, kunde slavarna inta och plundra flera mindre städer på Pelenos, och Tyros och Sidon belägrades i två månader.

Samtidigt som huvuddelen av den sombatziska flottan engagerade feliciernas flotta och långsamt drog sig tillbaka, var det tänkt att en mindre eskader skulle undsätta slavarna och anfalla Sidon från sjösidan. Den feliciske kungen, Karmos, lyckades dock sikta och tillintetgöra denna mindre flottstyrka, och då den sombatziska huvudflottan jagats ända tillbaka till sina hamnar kunde Karmos skicka hem sina skepp som förstärkningar till de belägrade städerna.

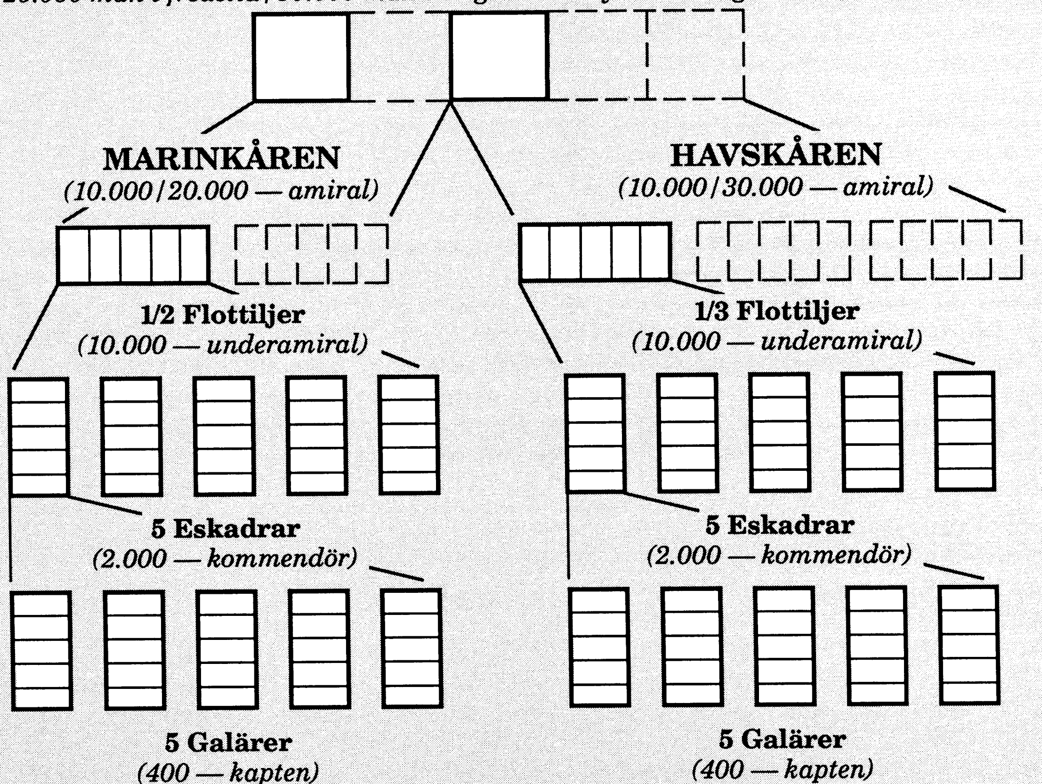
Fruktansvärda massavrättningar blev följden av det sombatziska kriget. Så gott som alla som deltagit i slavupproret kastades i havet som offer till Paridon, och Sombatze fick betala ett väldigt krigsskadestånd. Sedan dess

har Feliciens grannar avhållit sig från att starta nya krig mot felicierna, som dock skakades rejält under slavupproret. Rykten talar dock för nytt krig, eftersom konung Kuthegil Halvskägg nu anser tiden vara mogen för Felicien att ta över Kopparhavet. Landet är överbefolkat och armén starkare än på länge, och kungen myser då han ser hur de övriga kopparhavsmakterna böjer sig och tvekar inför hans provokationer.

FELICIENS MILITÄRA STRUKTUR

FLOTTAN

(20.000 man i fredstid / 50.000 man i krigstid — styrs av Kungen och Storamiralen)



ARMÉN

(2.000 man i fredstid / 10.000 man i fredstid — styrs av Kungen och Generalen)

10/50 Kårer
(200 — överste)
10 Plutoner
(20 — kapten)
4 Vapenlag
(5 — löjtnant)

OBS!: Streckade förband är endast aktiva i krigstid



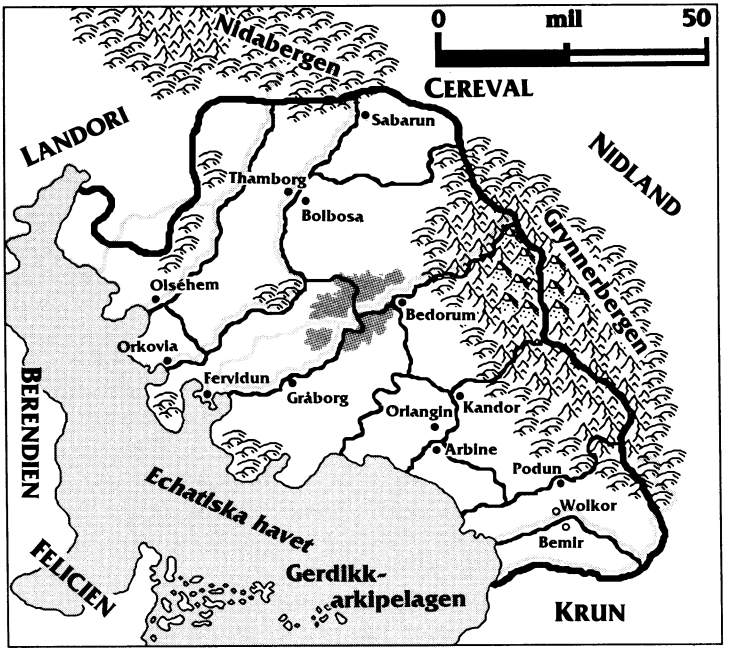
HYNSOLGE

Gamle Barvidar var en skicklig lärare, en gammal ärrad veteran från dragh-krigen på 80-talet. Vad han inte visste om bågskytte var inte värt att veta, och själv tyckte jag att jag började bli ganska duktig. Min far hade, trots att han bara var en enkel bysmed, blivit utsedd till ledare för vår vårt områdes trupper, och slapp därför lära sig bågskjutandets konst.

'Rakare handled! In med bröstet! Ta ett djupt andetag, sikta, och släpp strängen försik-tigt. Ingen brådska, då kommer du att missa... Såja, det ser ju riktigt bra ut. Det är det jag alltid har sagt, jäntor lär sig snabbare än tröga bonddrängar...' Hans hesa röst och milda tonfall fick mig att känna mig som en riktig krigare, och snart skulle det också bli allvar. Adelsmännens trupper hade redan bränt Harlivun och var på marsch mot våra byar. Om, eller rättare sagt när *de kom, skulle vi göra allt för att försvara oss...*

Vi hade tränat vapenlekar i nästan en vecka nu, med vår borgmästare Barvidar som tränare. Han var den ende som deltagit i striderna tidigare, som sergeant i den kungliga armén, men under hans ledning hade traktens befolkning blivit ett hårt sammansvetsat gäng av desperata partisaner mot adelsmännens förtryck. Vapen hade smitts, rust-ningsläder garvats, bågar täljts och sköldar snickrats. Träningen hade varit intensiv men givande, men alla var nervösa och rädda inför examen; striderna mot adelsmännens legohärar. Det fanns i stort sett bara två saker som pekade i vår favör; vår kännedom om traktens gömställen och lämpliga platser för bakhåll; samt legosoldater-nas utpräglade förakt för oss. De skulle minsann få se att även möss kan ryta...

Ett långsamt andetag, en sista justering av kroppshållningen, blicken fixerad på pi-lens tänkta båge bort mot tavlan, och jag lät den flyga; mot målet, mot friheten...



Invånarantal: ca 110.000
Befolkning: människor 100%
Huvudstad: Orkovia (ca 1.500)
Statsöverhuvud: Mefimor IV
Styrelseform: feodal monarki
Exportvaror: boskap (avelshingstar), hantverk
Importvaror metaller, lyxvaror, tyger, slavar
Välstånd: fattigt p. g. a. kriget
Armé: liten men stark kungatrogen armé. I inbördeskriget används mest legotrupper.
Religion: Fingal är rikets skyddsgud. Parbagkulten är också stark. Andedyrkan förekommer
Övrigt: för tillfället pågår ett inbördeskrig mellan kungen och adeln

INLEDNING

I östra Ereb ligger landet Hynsolge, ett naturskönt land splittrat av ett segdraget inbördeskrig mellan adeln å den ena sidan, kungen och bönderna å den andra.

GEOGRAFI

Hynsolge är ett mycket vackert land enligt de flesta resenärer och handelsmän som besöker det. Kusterna vid Kopparhavet är jämna och fina och inbjuder till fiske och bad. Tyvärr är de inte idealiska för sjöfart, men i Sirigon han man lyckats uppföra en större hamn, Fervidun. Inlandet upptas till stor del av brukad jord, trots att terrängen är lite kullig. Främst odlas förutom vanliga sädesslag majs och sockerbetor. Det varma, relativt fuktiga klimatet tillåter också några citronodlingar. I norr är jorden inte lika bördig. Här bedrivs uppfödning och förädling av ridhästar.

Riket gränsar i norr och öster mot två större bergskedjor, i väster mot Kopparhavet och i nordväst mot Landoris skogar. I söder gränsar Hynsolge mot Krun. Landets tretton län är också uppdelade efter naturliga gränser, främst floder och skogsområden.

Att Hynsolge ligger mellan två bergskedjor medför att flera stora floder rinner genom riket. De flesta är djupa och breda och utmärkta för flodbåtar. Tyvärr är flodstränderna i norr och öster väldigt branta och höga. Längst i öst finns flera mindre vattenfall. Floderna är rika på fisk och lobuster, ett slags små kräftdjur som ser ut som drakar med knipklor. De flesta av Hynsolges borgar och städer ligger i anknytning till vattendragen.

I Hynsolge finns två skogar som är stora nog att placeras på kartan. Längst åt öster, mot Grynnerbergen, ligger Hyllmarskogen. Den är känd för sina otaliga åar och bäckar och sitt rika djurliv. Hjort, hare och skogsfågel jagas med framgång och utgör en stomme i hynsolgernas mathållning. Här finns också den sällsynta bäckbjörnen.

Den andra skogen, Gormowacs skog, är mindre gästvänlig. Träden växer tätt och undervegetationen är snårig. På vissa håll växer den obehagliga styrparrankan (se MB2). Skogens invånare är minst sagt skrämmande. Förvuxna och folkilskna vildsvin håller till i skogens utkanter, där även den blodtörstiga trädigeln lever. Rykten går om monstruösa kattdjur som försvarar skogen mot inkräktare. Folk brukar i allmänhet undvika Gormowacs skog.

Tråkigt nog har det uppror som skakar landet även påverkat den vackra landsbyg-

den. Många odlingar och gårdar har satts i brand, skogar skövlats och byar raserats. Gridevandafloden mellan Pendor och Olakia är översvämmad sedan många år. Båda länens största städer har blivit förstörda. Tunga, svarta rökmoln ligger över slagfälten. Spridda lik kan påträffas längs vägarna i de oroliga länen. Hynsolge är inte vad det var under Fingals tid. Kan det någonsin bli som förr?

STÄDER

Varje län i Hynsolge har en huvudort i anslutning till baronens residens. Större delen av dessa huvudorter är för små och obetydliga för att vidare nämnas. Rikets tre största städer, Orkovia, Fervidun och Gråborg presenteras nedan. Först en tabell över länen och deras huvudorter:

Län	Huvudort	Invånare*	Politiskt läge
Baldor	Olséhem	ca 300	Baronen har tvingats ansluta sig till rojalisterna.
Kunhaga	Thamborg	ca 500	Borgen är numera övertagen av rojalister.
Hamellien	Orkovia	ca 1.500	Staden styrs av kung Mefimor IV.
Jamarund	Sabarun	ca 400	Baronen är belägrad av lokala rebeller.
Varpodia	Bolbosa	ca 300	Baronen är belägrad av lokala rebeller.
Sirigon	Fervidun	ca 3.000	Hamnstad. Sirigon ligger i krig med kungen.
Brangoria	Gråborg	ca 1.250	Politisk fristad sedan 538 eO
Mergilia	Bedorum	ca 500	Under Abrahim Stenklos styre tills vidare.
Metipov	Orlangin	ca 250	Baronen har tvingats till fredspakt med Nya Armén.
Galdinor	Arbine	ca 300	Under Abrahim Stenklos styre tills vidare.
Ansorvia	Kandor	ca 600	Styrt av Abrahim Stenklo, ny baron av Ansorvia.
Pendor	Wolkor	0	Staden spolades bort år 597.
Olakia	Bemir	0	Staden spolades bort år 597.

*: Antal invånare i staden, givetvis

ORKOVIA

Staden är enligt gammal barbarisk sed byggd på platsen för en stor militär seger. Här besegrade Fingal Gorrond blodsalven Korumil Gormowacs orcharmé för nära 500 år sedan. Sedan dess har Fingals ättlingar stått för stadens styre. Den nuvarande regenten, kung Mefimor IV, har dock under rådande omständigheter temporärt överlåtit en del av makten till ett kungatroget råd bestående av 20 köpmän och präster. Stadens få adelsmän har inget inflytande.

Invånarna utgörs till större delen av handelsmän och hantverkare. De tillhör uteslutande Fingalkulten och är lojala mot sin gode kung. Parbagkulten har fått ett mycket svagt grepp över Orkovia.

Orkovia lever på handel med andra län, främst Sirigon. P. g. a. inbördeskriget som nu rasar har därför stadens ekonomi försvagats fatalt. Skatterna har höjts och kriminaliteten ökat. Allmänt anser man dock att det är värt det: *"Rikets enande är viktigare än den individuella välfärden."*

Vanligtvis patrullerar den kungliga vakten på Orkovias gator, men under krigstid sköter stadsborna själva bevakningen. Ett medborgargarde, godkänt av kungens råd, lett av ett par av Fingalkultens tempelriddare har till uppgift att sköta arresteringar och utdelning av straff.

Orkovia är byggt inom en cirkulär skyddsmur. På grund av femhundra års expansion har man dock tvingats riva vissa mursektioner. I stadens centrum ligger kungafamiljens residens och Fingaltemplet. De omgivande kvarteren är pampiga och storslagna. Gatorna är belagda med marmor från ett dagbrott i norra Kunhaga, alla hus har fönster av glas och vissa ytterväggar är prydda med mosaik. Här bor stadens förmögna invånare. De yttre stadsdelarna bebos av hantverkare och handelsmän. Inuti staden finns inget slumområde.

Omgivningen runt Orkovia består av jämn jordbruksbygd. Någon kilometer norr om staden finns den 60 meter höga Orchknölen. Det sägs att Fingal efter kriget mot Korumil här lät stapla alla fallna orchkroppar till ett jättelikt bål som brann i åtta dagar. Numera tjänar kullen som avrättningsplats men undviks i möjligaste mån.

FERVIDUN

Gordil Mauroc grundade Fervidun år 412 fO Under några år tjänade staden som Hynsolges huvudstad, men när kungen mördades och en oligarki uppstod stannade utvecklingen av. Numera styrs Fervidun av Sirigons baronätt, och adeln har stort inflytande i stadens politik. Fervidun är också Angusiakultens högsäte.

Detta är Hynsolges enda riktiga hamn– och handelstad. Fervidun är därmed också landets främsta länk med utlandet. Detta utnyttjar Sirigons feodaladel till sin fördel. Andra län får betala höga avgifter för att få tillgång till hamnen, och i samband med kriget mot Hamellien har rojalister vägrats tillträde. Tack vare Fervidun har Sirigon fått ett stort övertag vad gäller inhyrda legosoldater.

Ferviduns stadsvakt utgörs av Angusiaordens Rättskipare. Rättssystemet bygger på Angusias lära om samhällsskikt. Adeln främjas i många avseenden medan underklassen får lida. P. g. a. detta har klyftan mellan de sociala skikten vidgats. De rika blir rikare och de fattiga fattigare. I staden finns ett stort slumdistrikt.

GRÅBORG

Ursprungligen var Gråborg Brangorias huvudort. I centrum låg en fästning, och staden skyddades från tre håll av en stadsmur. Av olika anledningar lät Djauruc Riikov, dåvarande baron av Brangoria, år 538 staden köpa sig fri. Ett kontrakt upprättades, där Gråborg skulle vara politiskt neutralt i 100 år. På kort tid har staden expanderat till nära femdubblat invånarantal, mycket på grund av dess politiska frihet.

Gråborgs huvudnäring är hantverk. Vem i östra Ereb har t. ex. inte hört talas om Mäster Guldorfs silversmycken (silvret får emellertid importeras) eller Mäster Klack-Soerens fotbeklädnader eller handgjorda leksaker. På senare tid har man haft problem med kommunikationer och transporter, så stadens ekonomi går tillfälligt bakåt.

Staden styrs av ett råd på ett tiotal personer. Man går efter Hamelliens lagar, som man anser vara rättvisa. Ett femtiotal unga män tjänstgör som vakter, och ett av den gamla fästningens torn används som fängelse. Fängelsestraff är dock ganska ovanliga; böter och straffarbete anses gagna landet mera.

HYNSOLGERNA

Den typiske hynsolgen är kort, 165–170 cm, lite mager och har stora fötter. De har lätt solbränd hud och svart eller mörkbrunt hår. Männen har långt hår, ofta flätat i en hästsvans, och stora slokmustascher. (Stadsbor och adelsmän brukar klippa sitt hår kortare.) Kvinnorna brukar knyta sitt hår i en knut i nacken. Ett annat typiskt kännetecken för hynsolgerna är deras kraftiga kindknotor.

På landsbygden bär man sina arbetskläder till vardags. Det brukar röra sig om starka, tåliga, men inte alltför varma, kläder. Många bär sandaler på fötterna och slokhattar på huvudet. De flesta kläder är ljusa och luftiga för att lindra den stundtals starka hettan.

Högtidskläderna är mycket mer strama och formella. Den traditionella hynsolgiska högtidsdräkten består av en s. k. *tuxan*, en svart kostym med kort jacka och ett mycket brett rött sidenband i midjan. Den kvinnliga motsvarigheten är en vit eller röd klänning med massor av volumösa underkjolar.

DET HYNSOLGISKA TEMPERAMENTET

I grund och botten är hynsolgerna fortfarande barbarer, även om de sedan Fingals tid har tillhört en civilisation. Hynsolgerna är kända för sitt heta temperament. De är snabba att ta till vapen när de blir provocerade, och de har också behållit många traditioner från tiden före Krunska kriget. Fortfarande måste unga män genomgå mandomsprov för att bli accepterade som karlar. De får lära sig att rida, att hantera de traditionella vapnen: spjutet, kastspjutet, kortbågen och bolan, att slåss med bara händerna och att jaga vilt.

SPRÅK

Ursprungligen talade hynsolgerna *prangi*, ett barbarspråk som är uppbyggt lika mycket på gester som på ord. Det har dock mer eller mindre fallit ur hynsolgernas kultur, och numera brukas det uteslutande i de mest isolerade byarna. Prangi har inget skriftspråk.

Det språk som talas mest i Hynsolge är hynsolgiska, en jorisk dialekt som är närbesläktad med zorakiska och kardiska. På landsbygden förekommer vissa säregna dialekter, samt säregna blandningar mellan prangi och andra språk.

VIDSKEPELSE

På landsbygden är man mycket vidskeplig. För att skydda sig och sin familj mot ondska slår bönderna in järnspikar ovanför dörren. Man följer blint sin guds regler för att inte dra olycka över sig. Man går inte ut efter mörkrets inbrott när månen är full och man bär små örtpåsar runt halsen för att skydda sig mot spöken och gastar. I byarna sprids historier, rykten och sagor snabbt, och dessa förvrängs till oigenkännlighet. Man kan ofta inte skilja på fantasi och verklighet. Främlingar betraktas med misstänksamhet, och man undviker ödelagda gårdar. Det har hänt mer än en gång att folket lynchat personer de misstänkt för utövande av häxeri eller ännu värre, dyrkan av Julsuian.

Åskväder ses överallt som ett mycket dåligt tecken, och den människa som vistas utomhus då åskan går misstänks omedelbart för att vara trollkunnig eller Julsuian-dyrkare. De personer som inte kan söka skydd inomhus då ett åskväder utbyter, kastar sig skräckslagna till marken och ber tills åskan passerat. Ett hus som träffas av blixten byggs aldrig upp igen.

UPPRORET

Tack vare Upproret får nu hynsolgerna utlopp för sina sedan länge samlade aggressioner. Äntligen får de ta hämnd på de grymma adelsmännen som plågat folket sedan generationer tillbaka. Många är redo att ge upp det lilla de har för Upproret och dess idéer. Gamla gubbar dammar av sina spjut och unga flickor tar snabblektioner i bågskytte. Folk går verkligen in för att vinna kampen mot feodaladeln. Att kungen är på folkets sida har stor moralisk betydelse. Agila Dubbelhand fungerar som martyr och får även han en samlande funktion.

POLITIK

Det under tvåhundra år så starka kungadömet har successivt förlorat makt till feodaladeln. Kungen är fortfarande Hynsolges officiella regent, men hans makt är begränsad till hans eget län, Hamellien. Han har där lagstiftande och dömande makt, rätt att utse högre tjänstemän och ledningen av militären. Skattskrivningen har han överlåtit åt ett råd på 20 lärda män (valda av de bofasta invånarna i Orkovia). I Hamellien har adeln mycket begränsade förmåner . Kungens enda inflytande i övriga län är rätten att utse en ny länsherre OM någon av de nuvarande skulle dö barnlös, vilket inte är så vanligt. Hamelliens rättsystem är rättvist men strängt (öga för öga och tand för tand).

Vart och ett av de övriga tolv länen styrs av en feodal länsherre som utövar total makt över sitt folk (inklusive skattskrivningen, vilken tenderar att bli ganska hård). Feodaladelskapet i Hynsolge är ärftligt. Enligt traditionen ska den äldste sonen ärva titeln. Om arvtagaren är för ung, skall tronen förvaltas av dennes äldsta släkting, tills arvingen nått myndig ålder (16 år).

Sedan gammalt har många av Hynsolges adelssläkter betraktat underklassen som lägre varelser och behandlat dem därefter. De adelsmän som protesterat mot detta maktmissbruk har blivit utstötta och tvingats till ekonomisk ruin av de mer konservativa. Till slut börjar även de folkligaste adelsmännen bedriva en hårdare politik för att rädda sitt eget skinn. Somliga länsherrar är dock hårdare än andra. I Brangoria, Mergilia och Ansorvia har befolkningen varit livegen sedan år 381 eO Ett för alla parter utmattande inbördeskrig har rasat sedan början av 600-talet.

ADELN

Hynsolges länsherrar bär titeln baron eller friherre. Under sig har de ett tiotal markiser, vilkas uppgift är att driva in skatter och bidra med krigare. Markiserna har i sin tur också rätt att dubba ett antal riddare. Vanligtvis rör det sig om ett ensiffrigt antal (baronerna själv förfogar över max ett dussin riddare). I krigstid ska markiserna bistå baronen med soldater.

BORGARNA

Eftersom Hynsolges feodala samhällsskick är starkt har landets få borgare mycket begränsade rättigheter. Avgränsat borgerskap finns endast i Orkovia och möjligen Gråborg, och består av lärda, köpmän, advokater och intellektuella, skickliga hantverkare. Borgarna stöder Upprorets idéer, men allt fler börjar anse, att ett uppror kan ske utan att spilla blod, allt enligt författaren Egilor Fjäderpennas bok *"Den tysta revolutionen"*.

PRÄSTERSKAPET

Religionens inflytande i Hynsolges politik varierar stort från kult till kult och från län till län. Fingalkulten består uteslutande av kungatrogna rojalister, vilket gör kulten impopulär bland makthavarna och adelsmännen i de övriga länen. Angusias anhängare däremot är positivt inställda till den feodala adeln och får också ekonomiskt stöd från länsherrarna. Dessutom brukar flera baroner rådfråga och anlita Angusias Justicier i juridiska och administrativa frågor. Speciellt i de nordligare länen och i Sirigon har Angusiaorden stort inflytande.

Anhängarna av Samyyd, Grilovana och Reogil består främst av enkelt folk, som sedan länge dignar under adelns hån, plågor och höga skatter. De söker sig därför till rojalisterna, trots att gudarna i grund och botten är neutrala.

Julsuians kultister undviker vanligen det politiska livet, men eftersom civilisationen stöter ut dem är många anarkister. Julsuians kult är stor i Olakia och södra Pendor efter översvämningskatastrofen i slutet på förra seklet.

Övriga urgudakulter förhåller sig opartiska i politiska diskussioner. De utövar sin verksamhet i Hynsolge utan påverkan från makthavarna.

DET POLITISKA LÄGET NU

Under rådande omständigheter litar folk mer på sitt eget svärd än politiker. Upproret har nu rasat i nära ett decennium, och man tror att det börjar lida mot sitt slut. Kung Mefimor IV har med sin här kuvat Baldor och Kunhaga och utsett några kungatrogna adelsmän att förvalta länen, tills kriget är över. Sirigons förmögne friherre, Anargel Ståhlkänga, har hyrt in orchiska och feliciska legosoldater och håller kungens styrkor på avstånd med sina kastmaskiner.

Abrahim Stenklo leder sina styrkor från slottet i Ansorvia. Mergilia har nyss blivit besegrat, och fred råder i Galdinor och Pendor (även om oorganiserade rövarband härskar i Pendors södra, katastrofdrabbade delar). Dock har den Nya Armén försvagats till den grad, att man för tillfället väntar på inhyrda legosoldater från utlandet. Brangoria är belägrat, och den avvaktande Nya Armén befinner sig i de östliga gränstrakterna. Allt pekar på att Abrahim snart kommer att anfalla Brangorias länsherre, baron Rigurt Riikov.

EFTER UPPRORET...

Kommer då Upproret att lyckas? Antagligen, men händelseförloppet är helt upp till SL. Trots att rojalisterna och den Nya Armén hittills har vunnit stora segrar, är de båda styrkorna inte förenade, och kommunikationsmöjligheterna mellan Abrahim och kungen är rätt begränsade. De två starkaste motståndarna återstår fortfarande att besegra: Brangoria och Sirigon. I Sirigon ligger dessutom Fervidun, Hynsolges enda hamnstad, vilket ger länet stora möjligheter att importera fler legoknektar. Ändock är kungens styrkor större och mäktigare, och har verkligen oddsen på sin sida.

Om feodaladeln mot förmodan skulle vinna inbördeskriget, kommer kungen att förlora återstoden av sin makt. Hynsolge kommer att splittras i små, självständiga stater och terrorn kommer att öka. Upprorets ledare lever då ett mycket farligt liv. Uppspårning och avrättning hotar.

Skulle rojalisterna vinna återtar kungen den lagstiftande makten och ledningen av militären i hela landet. Han avskaffar adelns arvsrätt, och tilldelar Upprorets största kämpar poster som länsherrar i de lediga länen. Detta är en suverän chans för RPna att skaffa sig ära och berömmelse.

MILITÄRMAKT

Kungens styrkor är ledda av hans sju generaler (Mactubve). De utgörs främst av Fingaltrogna infanterister, men också av åtskilliga kavallerister.

De feodala trupperna varierar mycket. Sirigons armé består till större delen av legotrupper, främst orcher och felicier, vilka gärna använder kastmaskiner. Brangorias trupper utgörs uteslutande av människor.

Den Nya Armén, ledd av Abrahim Stenklo, består av bönder och annat enkelt folk. De är utrustade med allt ifrån högafflar till riktiga vapen. De flesta är infanterister.

RELIGIONER

I Hynsolge finns två huvudsakliga religioner; Fingalkulten och dyrkan av parbagerna — en gudafamilj med flera medlemmar.

FINGALKULTEN

Hynsolges officiella skyddsgud är den deifierade hjälten Fingal Orchnackare (se Historia). Han representerar militär styrka och Hynsolges enande, varför han är speciellt populär bland rojalisterna.

Fingal avbildas som en lång, muskulös och skäggig man iklädd ringbrynja. Han är beväpnad med ett enormt slagsvärd. Ofta sitter han på en jättelik svart hingst, även den utrustad med ringbrynja. En mosaikvägg i Fingaltemplet i Orkovia berättar om gudens bedrifter som dödlig.

Kultens symbol är en sjuuddad, gul stjärna på mörkblå bakgrund. Den syftar på Fingals stjärna som uppenbarade sig på natthimlen i samband med hans död hösten år 142 eO.

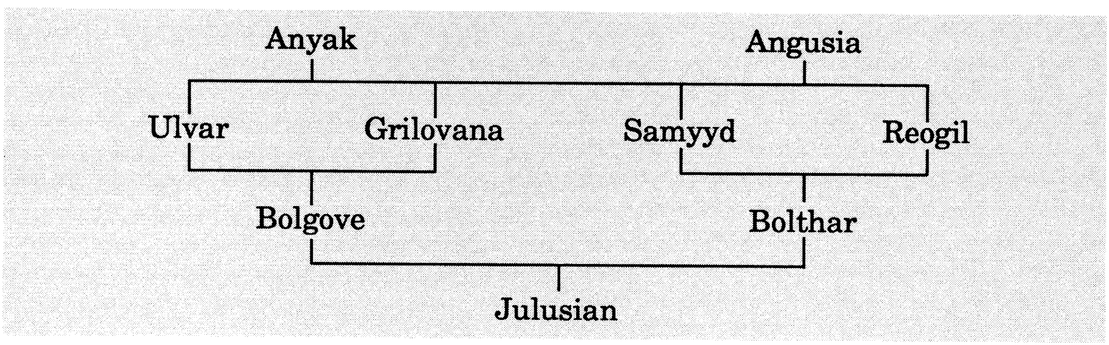
Anhängare av Fingals lära brukar vara emot feodalism. De anser att den ärftliga feodaladeln har fått alldeles för stor makt, vilket leder till rikets splittring. Kultens präster och tempelriddare är skolade i både vapen– och lärdomsfärdigheter (som yrkena Lärd Man respektive Riddare). Vid initieringen får de svära att alltid lyda order från överordnade inom kulten, att arbeta för att motverka splittringar inom riket och att aldrig fly från strid mot svartfolk.

PARBAGERNA

En kult som är betydligt äldre (Orkovias teologer har spårat den till ca 900 fO) och har fått ett starkare fäste i stora delar av Hynsolge är dyrkan av Parbagerna — Urgudarna. Se sägnen om världens skapande i Spelarboken för en noggrannare uppfattning om religionens världsbild. Parbagerna har vunnit flest anhängare på landsbygden, där befolkningen är vidskepligare än i städerna.

Parbagernas lärjungar dyrkar vanligtvis bara en av gudarna, men är väl medveten om de övriga gudarnas existens och visar även dem vördnad (utom möjligen Julsuian). Det är vanligt att medlemmar i samma familj dyrkar olika gudar. Många bär sin guds symbol broderad på kläderna, som ett smycke eller ibland tatuerad på kroppen. De vidskepliga hynsolgerna brukar hålla sig till sin guds restriktioner, om inte annat så för säkerhets skull.

Parbagerna är en gudafamilj med nio medlemmar. Familjens överhuvuden är Anyak, Ljusgivaren, och hans maka Angusia, Portarnas Väktarinna. Släktträdet nedan visar gudarnas familjeband.



ANYAK — LJUSGIVAREN

Anyak är ljusets gud och har sitt starkaste fäste i östra Hynsolge. Han är god vän med solen och salamandrarna i söder, och associeras därför också till elementet eld och dess värme. Anyaks symbol är en gul sol med fyra långa solstrålar.

Ljusgivarens tempel är ofta byggda i vit marmor. I det runda bönerummets centrum brinner en evig eld. Anyaks präster klär sig i vita tunikor med symbolen broderad på ryggen. De bär aldrig huvudbonader.

ANGUSIA — PORTARNAS VÄKTARINNA

Angusia, Anyaks maka, är visdomens och rättvisans gudinna. Dessutom sägs hon vakta portarna till Bolgoves tysta salar, därav hennes tillnamn, Portarnas Väktarinna. Hennes symbol är en gyllene nyckel på en svart hexagon.

Visdomsgudinnans största tempel, Pervusib-Angusia, är centrum för den feodalvänliga Angusiaorden. Den är uppdelad i tre grupper. Den första, *nologerna*, ägnar sig åt studier och förvaltning av templet. Något fler är *justicer-*

na, som främst koncentrerar sig på högre juridik. Den tredje, *rättskiparna*, består av ett femtiotal riddare vilkas uppgift är att spåra och fånga brottslingar.

Medlemmar av Angusiakulten får bruka våld, men gör det i allmänhet aldrig utan goda skäl. De är ofta fanatiska vad gäller rättvisa och upprätthållande av det feodala statsskicket. De anser att adeln har fått sin ställning av Angusia själv och därmed är mer värd än underklassen och har rätt till fler förmåner och rättigheter.

ULVAR — MÖRKLÄGGAREN

Mörkerguden Ulvar är på intet sätt osams med sin far Anyak. De båda gudarna kompletterar varandra och har delat på dygnets timmar. Ulvar förknippas också med månen och nattens kyla. Hans innebörd är måttligt populär, och hans kult är liten och uppspädd. Många bönder vill dock hålla sig väl även med mörkrets makter och har därför hans symbol, en fullmåne, upphängd ovanför sängarna.

Det finns inga tempel tillägnade Ulvar. Ceremonier sker utomhus nattetid när himlen är molnfri och Luna syns tydligt.

GRILOVANA — KÄLLORNAS DROTTNING

Grilovana, Urfädernas yngsta dotter och Ulvars maka, är Parbagernas vädergudinna. Hon vakar över rinnande vatten, himlen och deras invånare. Enligt sägnen är Grilovana ständigt omgiven av fåglar. Hennes symbol är en vit duva mot ljusblå bakgrund.

Källornas Drottning är populär hos animister, jordbrukare och fiskare. Hon har inga tempel och inte heller något prästerskap. Att hennes anhängare tillber henne några minuter varje dag räcker för att hon ska bli nöjd.

SAMYYD — ÄNGARNAS HÄRSKARINNA

Fruktbarhetsgudinnan Samyyd har vunnit stor popularitet i hela Hynsolge. I varje by finns ett litet tempel där folk, särskilt bönder, offrar några grödor varje månadsskifte för att vinna hennes gunst och få en större skörd. Hennes symbol är cirkeln, vilken symboliserar den eviga pånyttfödelsen. Prästinnorna ägnar sig åt välgörenhet och fattigvård.

REOGIL — BESTARNAS HERRE

Enligt myten är Reogil skogens och de vilda djurens gud. Han skyddar skogen och dess invånare samt även de som arbetar där. Ingen av Reogils tjänare dödar ett vilt djur för nöjes skull, och då det sker av nödvändighet offras alltid djurets hjärta till Reogil. Skogsgudens symbol är ett hjorthuvud, och kultens präster bär ofta en hjälm med hjorthorn. Reogils tillbedjare bär i allmänhet aldrig metallrustningar.

BOLGOVE — TYSTNADENS MÄSTARINNA

Mindre populär, men dock inte ond, är Bolgove; sömnens, drömmens, tystnadens, mystikens och dödens gudinna. Hon är Ulvars och Grilovanas enda dotter. Vad man vet har hon ingen symbol, men prästinnornas favoritfärg är vanligen svart. Många prästinnor behärskar Spiritism och Illusionism.

BOLTHAR — YXBÄRAREN

Samyyds och Reogils son är krigsguden Bolthar. Hans lärjungar, vanligtvis vapenföra män, ser styrka, disciplin och vapenskicklighet som de viktigaste egenskaperna. De hedrar sin gud genom att skaffa sig ett rykte som dugliga krigare. Bolthars favoritvapen är tvåhandsyxan, och varken han eller kultens medlemmar bär nånsin metallrustning i strid. Krigsgudens symbol är en stiliserad tvåhandsyxa. Boltharkultens överhuvuden bär liknande yxor, men bara i ceremoniellt syfte. De är för otympliga för att användas som vapen.

JULSUIAN — LÄTTSINNETS SLAV

Urgudafamiljens svarta får, Julsuian, står för det kaotiska sinnet, droger, alkohol, lättja och köttsliga lustar (även avvikande sådana). Somliga menar att han fallit offer för sin egen vilja och han kallas därför "Lättsinnets slav". Hans kult accepteras normalt inte av allmänheten, så hans tillbedjare dyrkar honom i hemlighet. I undre världen är hans kult störst. Många prostituerade, smugglare, droghandlare och missbrukare tillber Julsuian och bär ofta hans symbol, två ihopkopplade ringar med en inträdd pil, tatuerade på kroppen.

STJÄRNLÄRAN

Mustansir Omurtaag började predika Stjärnläran år 421. Egentligt fäste har den bara fått bland adeln i Brangoria och Mergilia. Sekten dyrkar inte direkt någon gud utan istället universum och himlakropparna. Man intresserar sig också för magi, spåkonst, alkemi,

astrologi och andra ockulta vetenskaper. Stjärnläran är ett hemligt sällskap och oinitierade känner blott till namnet. Sekten är uppdelat i fyra olika cirklar: yttersta, andra, tredje cirkeln och fokalcirkeln. Dessa är i sin tur uppdelade i olika ranger:

Yttersta cirkeln	Tredje cirkeln
1. Lekmän	1. Spåmän
	2. Astrologer
	3. Alkemister

Andra cirkeln	Fokalcirkeln
1. Noviser	1. Spiritisterna
2. Lärjungar	2. Nekromantikerna
3. Veteraner	3. Onaabys tjänare

Yttersta cirkeln består av helt oinitierade medlemmar. De utgör 85% av sekten, och står för stor del av inkomsterna, främst personliga bidrag. Den *andra cirkeln*, 10% av medlemmarna, är hjärntvättade kultister, som blint följer sina överordnades order. *Tredje cirkeln*, 3% av sekten, utgörs av ockulta vetenskapsmän med vissa kunskaper i astrologi. Dessa, tillsammans med fokalcirkelns medlemmar, är de enda som känner till sektens sanna natur. *Fokalcirkeln* består av sektens ledare. De är alla skolade i olika sorters magi, främst spiritism och nekromanti. Högst står Onaabys tjänare, sektens "överstepräst". Han lyder Parikilas direkta order. Yttersta och Andra cirkeln vet ingenting om de inre cirklarna, inte ens titlarna eller namnen på de berörda.

Sekten ligger bakom kidnappningarna av Parikilas offer. Nattetid förs de med vagn från Gråborg till slottet, där de mottages av Parikilas tjänare.

HYNSOLGES SHAMANER

Ännu äldre än Parbagerkulten är shamanismen. Hynsolgernas förfäder var av barbarhärkomst och levde i stamsamhällen där shamanen, stammens medicinman, hade en betydande roll. Än i dag lever shamanerna kvar, även om antalet har minskat fatalt. Några är isolerade eremiter, några har flyttat till städerna och lever på att åkalla andar inför publik, men de flesta har flyttat till Olakia, där de olika rövarbanden återinfört stamsamhället och återupptagit sina förfäders andedyrkan.

HISTORIA

1350 fO (ca) Efter Kruns seger över dvärgarna i Grynnerbergen skänks landet Hynsolge till några allierade barbarstammar. Hynsolgerna uppträder till en början fredligt, men runt 1100 fO blir spänningen stor mellan Hynsolge och Krun.

1080 Krunska kriget bryter ut. Till Hynsolge ansluter sig barbarerna från Nargus skogar och några mäktiga Efarostammar.

1065 Hynsolgerna besegrar Krun vid Grivela. Här grundas deras nya rikes huvudstad. Kejsardömet Jorpagna uppstår.

1065–1000 (ca) Efaros odisciplinerade trupper skövlar Sombatze.

1020 En mäktig hövding i Efaro kräver Hynsolge på det guld han anser sig ha förtjänat under kriget mot Krun. Hynsolgerna vägrar betala varvid Efaro går till anfall och förlorar. Efter ett par års stridigheter har alla större stammar i Efaro splittrats.

900 (ca) Kejsardömet Jorpagnas väldrillade arméer erövrar Hynsolge, men låter hynsolgerna sköta sig själva i ganska stor utsträckning. Den enda större skillnaden från tidigare är att skatteintäkterna försvinner västerut, till Jorpagna. Hynsolgerna drabbas av fattigdom och många förslavas, medan den joriska överklassen lever i överflöd. Jori bli allmänt språk och kulturen blomstrar bland överklassen.

800 (ca) Jorpagnas arméer tågar vidare österut och lägger under sig provinsen Lasutyp (Nidland). Lasutyp görs till en underprovins till Hynsolge.

750 (ca) Nomader från Akrogal anfaller Krun med hjälp av sina bevingade riddjur, hippogrifer. Hynsolges ledare anar vad som komma skall och låter gömma sina enorma skatter, främst byten från krigen mot Krun och Efaro.

750–600 De akrogaliska nomaderna terroriserar Hynsolge och driver bort jorerna från flera strategiskt viktiga platser.

599 Den tredje konfluxen. Sent på sommaren slår en tresvansad komet ner i Hynsolge. Senare har krunska astrologer spekulerat i möjligheten att den härstammar från den röda månen, Raukhra, som vid denna tidpunkt är mycket nära Altor.

599 Centrala Hynsolge drabbas av pest. Man skyller detta på "Helvetesstjärnan" som

damp ner under konfluxen. En femtedel av befolkningen dör. Lika många flyr från riket. Två år senare försvinner sjukdomen lika plötsligt som den kom.

412 Gordil Mauroc, en framgångsrik krigare från norra Hynsolge, träder fram och försöker ena riket. Efter tre år har en stark monarki utvecklats, mycket p. g. a. Gordils retoriska förmåga. Själv blir han kung och mycket populär bland huvuddelen av befolkningen. Han grundar huvudstaden Fervidun efter två år som regent.

402 En grupp konspiratörer, däribland Pirow Mauroc, Gordils yngre bror, mördar honom. Efter detta bildas ett oligarki som dock upplöses efter några år p. g. a. splittringar mellan makthavarna.

375 En stor grupp dvärgar från Grynnebergen tågar norrut mot Cereval, men drivs tillbaka av trollen och deras legoarméer av svartfolk. Området blir känt som 'Dvärgastupan'.

400 fO–100 eO (ca) Den begynnande civilisationen faller snart sönder. Flera andedyrkande stamsamhällen utvecklas. På flera håll råder mindre stamkrig och fejder. Endast trakten kring Fervidun kan betecknas som civiliserad.

50 eO–100 eO (ca) Svartfolkstammar terroriserar norra Hynsolge, och i slutet av århundradet marscherar en större orcharmé ledd av blodsalven Korumil Gormowac in i riket.

124 Efter stora nederlag från Hynsolges sida, krossas dock till slut orcharmén fullständigt av ädlingen Fingal Gorrond och hans krigare från södra Hynsolge. Det sägs att Korumil själv lyckas undkomma och fly till en stor skog mitt i Hynsolge. Skogen kommer senare att kallas Gormowacs skog. Gorrond får tillnamnet Orchnackare. Han hyllas som rikets största hjälte och utses till Hynsolges kung. I sin tur väljer han efter zorakisk modell tolv vasaller som tilldelas varsin förläning.

127 Fingal Orchnackare grundar rikets nya huvudstad vid platsen för Korumils sista slag i Hamellien, som får en speciell ställning som kungens personliga län. Staden får namnet Orkovia.

139 Provinsen Lasutyp, som varit 'självstyrande' sedan Jorpagnas fall (egentligen har det inte funnits något styre alls), införlivas på egen begäran med Hynsolge. Provisen behåller dock själstyre i stor utsträckning.

142 En senhöstnatt dör den barnlöse kungen av lunginflammation. Elias den Vidreste, en astrolog från norra Hynsolge, upptäcker samma natt en ny stjärna på himlavalvet. Efter ett par års livlig diskussion mellan rikets ledande teologer, deifieras Fingal och blir Hynsolges skyddsgud. En kusinson till Fingal utses till kung.

312 Den oduglige konungen Tanbul, som även han är av Fingals släkt, om än ej i rakt nedstigande led, förlorar, bland annat p. g. a. korrumperade rådgivare, en stor del av sin makt till adeln. Detta missgynnar även de övriga stånden. Folket dignar under skatter, orättvisor och grymt förtryck.

375 Med hjälp av en trupp dvärgar från Grynnerbergen sätter folket i östlänen Ansorvia och Mergilia igång ett uppror. Till en början blir detta framgångsrikt. Ansorvias länsherre fördrivs. Mergilias länsherre befinnr sig i ett prekärt läge, när han på hösten år 381 får hjälp från grannlänens vasaller. Folkets uppror har slagits ner. Upprorsledarna avrättas och hundratals döms till livstids straffarbete. Mergilias, Ansorvias och Brangorias bönder är nu mer eller mindre livegna.

418 Kungen, Assan II Radomir, tvingas avstå ännu mer av sin makt. En märklig utveckling inleds, där kungen tidvis lierar sig med folket och mot sina egna vasaller.

419 Dvärgarnas marsch. Ett stort antal dvärgar från Grynnerbergen tågar norrut mot Cereval, dit de lockats av förekomsten av bl. a. månsilver. Efter påtryckningar från Cerevals stormän tvingas hynsolgerna stoppa dvärgarnas marsch på slätten. Mindre stridigheter uppstår, vilket leder till stora protester bland Hynsolges handelsmän, som mycket ogärna vill bli ovänner med dvärgarna. Kungens ställning försvagas ytterligare.

421 Mustansir Omurtaag, rådgivare till baron Aurolf Järnnäve av Brangoria, får en vision och börjar predika en ny guds filosofi. Den nya religionen kommer att kallas Stjärnläran. Dess anhängare, främst adelsmän, lägger stor vikt vid astronomisk och astrologisk forskning.

425 Flera unga adelsmän från centrala Hynsolge rapporteras ha försvunnit.

426–427 En feberepidemi utbryter i Brangoria. För att förhindra fortsatt spridning isolerar man området. När sjukdomen ändå sprider sig, beslutar sig länsherren för rening

genom eld. Den tunga desinficerande röken från de berörda byarna vilar tung över stora delar av Brangoria. Ryktet om den minst sagt radikala och grymma åtgärden når långt utanför länsgränserna.

430–550 (ca) Den feodala adelns maktutövande på folket börjar nu närma sig terrorism. Missnöjet ökar, men man vågar inte ge sig i kast med överheten. Innehav av vapen eller annat som kan hota adelns fortsatta dominans bestraffas hårt. Rykten går att vissa adelsmän ägnar sig åt svart magi. Folk försvinner regelbundet från centrala Hynsolge.

468 Den östliga provinsen Lasutyp faller under Vicotnik Ärkemagikerns styre och blir Nidland (se beskrivningen av detta land).

538 Brangorias Länsherre, Djauruc Riikov, lider av pengabrist och går med på att låta en liten stad, Gråborg, köpa sig fri. Staden växer dock med åren. Enligt köpekontraktet, som gäller i hundra år, får inte någon av länsherrens tjänare på något sätt störa ordningen i Gråborg. Därmed blir Gråborg på gott och ont en fristad för politiska flyktingar från hela Brangoria och även andra län och länder.

543 Brangorias adelsmän börjar handla med slavar. Speciellt män och kvinnor från Efaro och utländska krigsfångar förs på hemliga vägar till länet. Ingen vet vad slavarna används till. Trots frekventa slavtransporter in i länet, tycks slavarnas antal ej öka...

580 Agila Dubbelhand, en av historiens största frihetskämpar, leder ett mindre uppror mot länsherrarna i ett östligt län, Mergilia. Upproret slås snart ned, och Agila placeras i en djup fängelsehåla. Han hyllas som en hjälte bland folket.

587 En fångvaktare smugglar ut en diktsamling som Agila skrivit under åren i fångenskap. Dikterna sprids främst muntligt men även genom avskrifter snabbt bland folket. Många blir tonsatta. Ur dikten *Enhörningens flykt* kommer parollen: "Det vridna hornet följer vi, slaveriets tid är förbi." Originalet göms undan.

596–601 Översvämning i sydvästra Hynsolge. Många dör och ännu fler lider skada till kropp och egendom. Många flyr norrut mot Mergilia och sätts där på hårt, lågavlönat grovarbete i arbetsläger. "För att förtjäna sitt levebröd", som Boris Guldstenck, länsherren, uttrycker det. Nu börjar även folket i de annars så fogliga länen i norr visa missnöje.

604–606 Missväxt i stora delar av Hynsolge. När ingen hjälp ges belägrar man länsherrarna i Mergilia och Ansorvia. Hynsolgeupproret har börjat.

610 eO NU!

HYNSOLGEUPPRORET

Hynsolgeupproret grundade sig på folkets missnöje mot den feodala adelns grymma maktmissbruk. Det började år 604 när uppretade folkmassor belägrade Mergilia och Ansorvia. När Brangorias armé år 605 försökte komma Mergilia till undsättning möttes de av ett alltför stort motstånd och tvingades slå till reträtt. På sensommaren samma år störtades Ansorvias länsherre. Abrahim Stenklo, en stor folkledare, adlades av kung Mefimor IV för sina bedrifter och utsågs till ledare av den Nya Armén, folkets armé. I Orkovia jublade man. Anhängarna av den rojalistiska Fingalkulten såg äntligen ett tillfälle att ena riket. Strax efter årsskiftet år 606 förklarade kungen krig mot Sirigon, men Baldor och Kunhaga la sig i. Efter ett år föll Baldor och slöt fred med Hamellien, det kungliga länet. Nu rådde anarki i det olycksdrabbade Olakia och i södra Pendor.

Den Nya Armén i Ansorvia kuvade år 607 Galdinor och norra Pendor. Samtidigt vann kungen över Kunhaga. I slutet av året anföll man Mergilia. Striden blev lång och hård. Slutligen vann rebellerna, men det efter att ha lidit stora förluster. Många adelsmän hann fly till Brangoria, däribland Boris Guldstenck. Dessutom lyckades de föra med sig Agila Dubbelhand som gisslan. År 609 belägrades huvudstäderna i Varpodia och Jamarund av lokala rebelltrupper. De var inte starka nog att själva vinna ett slag, men tillräckligt starka för att uppehålla länsherrarna i väntan på hjälp från den Nya Armén och/eller rojalisterna.

KOMETEN

Den komet som slog ner i Hynsolge i samband med konfluxen kom mycket riktigt från Raukhra, den Röda Månen. Den låg också bakom de hemska epidemierna som terroriserat centrala Hynsolge. Stenen utstrålar ren ondska och kaos. Som väl är försvagas stenens förmåga att påverka sin omgivning av de vattenmassor som vanligtvis täcker kratern.

Stenen står i förbindelse med kaos och demoner. Via kometen lyckades demonen Onaabys — Själaätaren — sända en vision till Mustansir Omurtag år 421. Denne grundade därefter Stjärnläran, en religiös orden för adelsmän (namnet syftar på kometen). Endast kultens inre krets, "Fokal- cirkeln", hade klart för sig, vad som egentligen försigick.

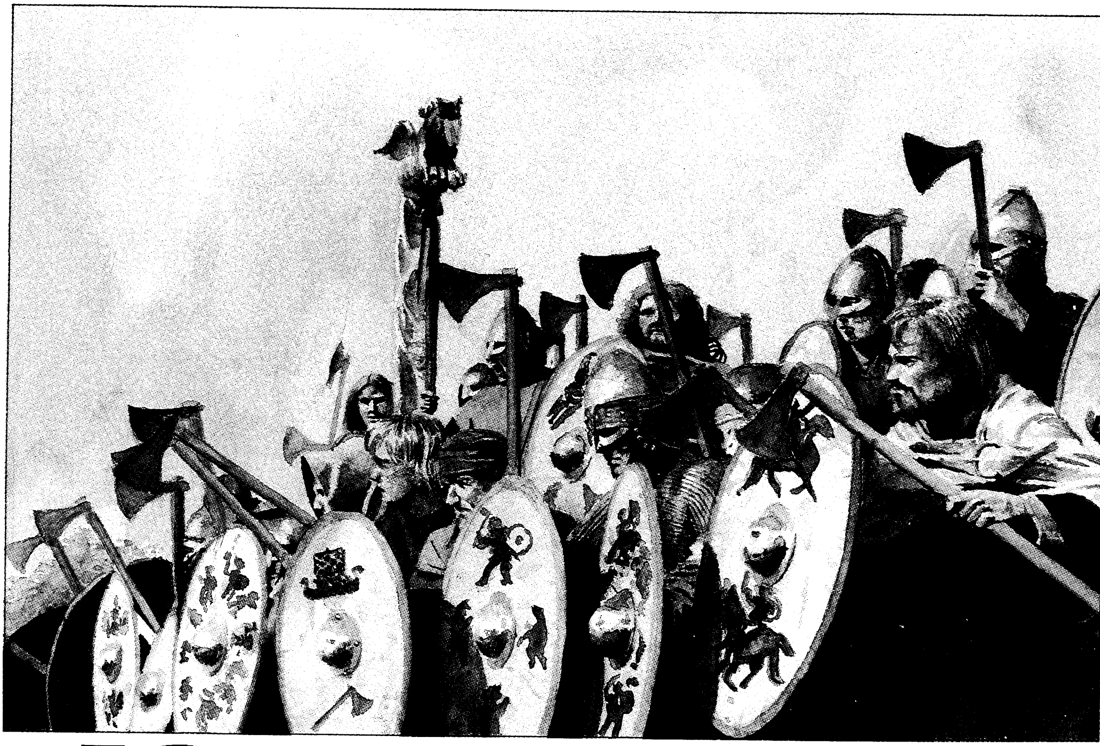
År 425 begav sig Fokalcirkelns medlemmar till kometkratern och tömde den på vatten. De använde den röda stenen till att frammana Onaabys själv, och lät honom befrukta Mustansirs hustru. Större delen av de deltagande kultisterna avled kort därefter p. g. a. den epidemi som den röda stenen orsakade. Mustansir lyckades dock föra med sig sin, vid det laget galna, hustru till slottet. Året därpå dog hon i barnsäng efter att ha givit liv åt en gosse.

Under pojkens, Tervel kom han att kallas, två första levnadsår plågades han av både fysiska och psykiska sjukdomar. Flera gånger trodde man, att han skulle dö. Då fick Mustansir ytterligare en vision genom vilken han fick veta att gossen måste förtära en själ per vecka för att överleva — ett arv från hans fader, Onaabys.

När man väl följde denna demoniska föreskrift började gossen växa med en ofattbar hastighet. Efter åtta år var han fullvuxen. En dag dräpte han sin styvfar och tog över dennes post som rådgivare till Baronen av Brangoria. Tervel bytte namn till Parikila — faderdräparen. Dessutom började han ägna sig åt svart magi, enligt somliga inspirerad av Vicotnik Ärkemagikern i Nidland.

Under vintern år 497 begav han sig till kratern för att hämta ett fragment av kometen — vad som behövdes för att frammana Onaabys. Påföljden blev ytterligare en epidemi. Parikila rådde länsherren att bränna ned området.

Snart började det bli svårt att få tag i ett offer varje vecka, utan att någon skulle misstänka något. Problemet löste Parikila genom att råda länsherren att låta Gråborg köpa sig fri. Därmed löstes två problem. Länsherren återfick ekonomisk balans, och fler skulle söka sig till trakten och det skulle bli lättare att kidnappa folk. När de rikaste kultisterna några år senare började handla med slavar blev dock försvinnandena färre och mindre iögonfallande. Dock började folk undra vart slavarna tog vägen. De sågs sällan arbeta på citronplantagerna t. ex. och deras antal tycktes konstant, trots ständig påfyllning.



JORDUASHUR

De bägge styrkorna närmade sig med mördande långsamhet. Vi kurade ihop bakom våra stora rundsköldar, med bredyxorna redo, sammanbitna, härdade av havets, vindarnas och stridernas påfrestningar, beredda... Striden, den härliga, var än en gång vårt öde, denna gång mot upprorsmakarna från Nordal, jarl Haralds rebelliska män.

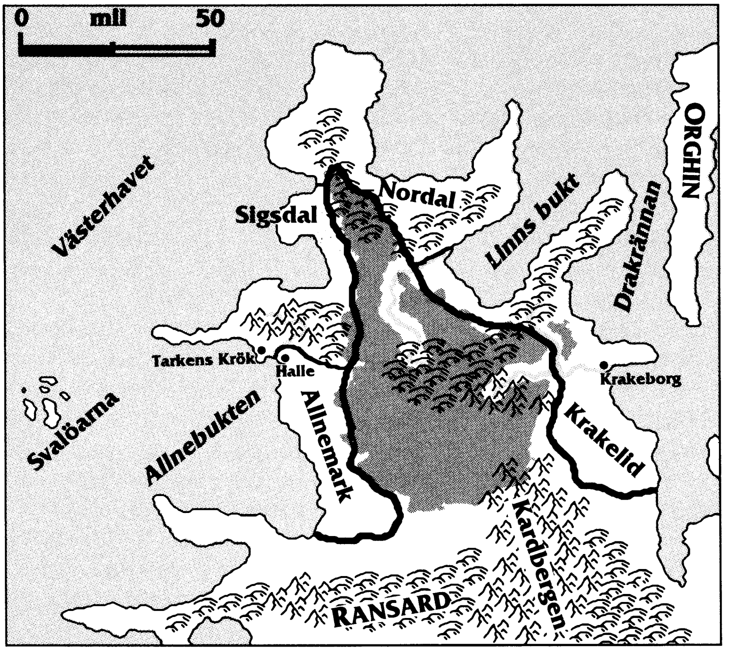
Jag minns en strof ur Ivarskringla, den gamla hjälteversen:

För strider som stunda   kämparna känna
gudarnas gunst   i håg och i grav.
Med huggvärn höga   i härskrud klädda
med eggjärn vassa   och ringa rädsla.

På samma sätt kände också vi nu, där vi väntade bakom den långa muren av sköldar som sköldbärarna ställt upp. Vår jarl, Ulfstan Sköldkrossare, stod bakom banerföraren, ett huvud högre än de andra, ännu utan hjälm och stirrade spänt bort över dalen som krigsgudarna valt till vårt slagfält. 'Krigare,' hade han sagt inför striden, 'gudarna äro med oss i dag. Vi skall dräpa den slemma hopen av nordalskrigare och taga tillbaka det arv som rättmätigt är vårt. Frukten I intet, och intet skall Eder felas!'

Offren inför striden hade också varit stora och kostsamma, men intet pris var för högt när det gällde att blidka gudarna denna morgon. Förmodligen hade jarl Harald också givit frikostiga offergåvor på morgonen; hans män såg självsäkra, dödsföraktande, och beslutsamma ut, men de skulle förlora, om det också skulle kosta livet på hela vår hird.

Nordalsjarlen blåste sitt horn, och hans män stoprmade fram över den grunda sänka som utgjorde dalens botten. Vi väntade; på striden, på döden, på livet...



Invånarantal: ca 30.000
Befolkning: 50% människor, 7% dvärgar, 10% alver, 33% svart- och stenfolk
Huvudstad: Halle (ca 1.000)
Statsöverhuvud: Elfhelm Korp
Styrelseform: union av fyra jarladömen
Exportvaror: salt, bärnsten, metaller, dvärgahantverk
Importvaror: lyxartiklar, tyger, 'plundringsbyte'
Välstånd: fattigt
Armé: ingen. Ovanligt starkt folkuppbåd omfattar 30% av invånarna.
Religion: dyrkan av Æsir, en gudafamilj
Övrigt: invånarna är kända för sina drakskepp

INLEDNING

Dessa fåtaliga uppgifter är i stort sett allt man vet om det kalla och egensinniga landet Jorduashur; frånsett vissa avsnitt i *"Codex Ereb Altoria"* som vi nog får anledning att citera ur senare, är det alltså outforskat. Utom för oss, ty här följer nu en beskrivning av området så som det ser ut i dag, ungefär etthundrafemtio år efter Ibram Shahalats kontinentomsegling.

GEOGRAFI

Den stora halvö som ligger norr om Ransard och nordväst om Nargur brukar kallas Jorduashur, efter den barbarkultur som där slagit rot. Endast kusterna är dock befolkade av människor; inlandet ligger i händerna på vilda orchstammar och minotaurer eller behärskas av mystiska alver.

På halvöns västra kust ligger jarladömena Allnemark och Sigsdal, och norr om dessa breder högplatån Ederls huvud med orchernas rike Orxygg ut sig. Öster om Ederls huvud sträcker sig den glest befolkade och stormpiskade Nordalska kusten. Det sista av de fyra jarladömena, Krakelid, beläget vid Drakrännans kust, gränsar till vilda och outforskade marker i söder. Där upphör det som kallas civilisationen.

I inlandet upphör alla kända människobosättningar bara några mil från kusten. Alla större gårdar ligger vid havet och det saknas nästan totalt vägar och vandringsleder i landet. Det vanliga färdmedlet här är i stället båten. Endast enstaka hus står vid den stora skogens bryn och överhuvudtaget inga kända människobosättningar finns i själva skogen. I den djupa Kardskogen lever åtminstone en alvstam med vilken man haft kontakt, och en del andra folkslag som är svårtillgängliga och undflyende.

Hela området kan sägas vara glest befolkat och mycket kargt. Trakten lämpar sig överallt för nybyggare och djärva markbrytare som inte tvekar att tämja omgivningen med såväl dubbelyxa som plog.

JARLADÖMENA

De fyra jarladömena har inbördes många skillnader, men ändå så mycket gemensamt att de utomlands ses som ett enda rike. De var också ett rike för ungefär etthundrafemtio år sedan (när det bara fanns tre jarladömen), men man har inte haft någon egentlig kung sedan Harald Krokig, som anlade Krakelid på Ibram Shahalats tid. Den som i dag utomlands ses som kung av Jorduashur, Elfhelm Korp, jarl över Allnemark, har ingen makt

över de övriga jarladömena, och i dessa betraktar befolkningen sina egna jarlar som kungar.

ALLNEMARK

Allnemark, det sydligaste av jarladömena, ligger som ett pärlband av gårdar från Halle i norr ner till gränsen mot Ransard. Denna kuststräcka på ca 35 mil rymmer uppmot 200 gårdar och är landets tätast befolkade område. Medelstorleken på en gård är femton till tjugo personer, vilket ger det kusten en befolkning av ca 2.500 människor, (en högst ungefärlig siffra, ingen räkning har förekommit). Tillsammans med staden och Svalöarnas befolkning har Allnemark runt 6.000 invånare.

Kusten är till största delen en lång och ganska bördig slätt, endast i norra delarna kuperas landet av kullar och berg. Den relativt bördiga marken tillåter en stad i området, Halle. Det mesta av överskottet i jordbruket går också till att försörja staden, men flera bönder kan också slå sig på lite privat handel med någon annan gård, om några få säckar korn mot lite ull. Denna handel håller landsbygden i gång, så att ett större överskott skapas.

I denna miljö känner sig nog söderifrån invandrade personer mest hemma. Husen och gårdarna ser för det mesta ut som hus och gårdar i södra Ereb, och staden Halle innehåller det mesta en erfaren stadsmänniska söker i bekvämlighetsväg. Här är lättaste platsen att avsätta stöldgods och stridsbyten och skaffa ny utrustning till normala priser.

Allnemark är inte skådeplats för några större strider eller mål för räder, men om man riktar uppmärksamheten mot vad som händer i södra delen av riket, Kardskogen, så finner man gott om stridigheter. I den stora skogen finns, i södra delen av landet, gränsområdet mellan alvers och orchers områden.

Man kan heller inte påstå att hela Allnemark är lungt, en del områden är inte ens utforskade. Ingen vet t. ex. vad som finns i det eviga dimbältet 'solljusets skugga', någon dagsritt sydost om själva Halle...

Allnemark är för tillfället styrt av den unge jarlen Sigurd Brandsvedd, som regerar landet från staden Halle i norr. Denna stad, som det kan synas pratas en hel del om, är den enda staden i området värd namnet, och här finns inte bara landets största och rikaste hov, utan också störst antal tjuvar och krigare, liksom personer som kan tänkas anställa slika äventyrare för en kort men välbetald tid.

Halle är för den oupplyste jordukærlen en sevärdhet i sig, här finns de enda flervåningshusen av trä i hela landet, och den obereste stirrar förundrat på folkmyllret och prakten när han vandrar ner längs Storgatan.

Halle kan inte kallas storstad av någon som upplevt Kardiens, eller Zorakins brusande metropoler, med ibland så många som 5–6.000 invånare. Halle, med sina ettusen, är en bra bit lugnare, men ändå en kontrast till den stilla landsbygden. Staden ligger längst in i en havsvik, skyddad på två sidor av höga kullar och klippor, öppen endast mot havet och inlandet. På en holme vid stranden ligger Allneborg, landets största fästning (den ena av två), uppförd i sten. Detta är Jorduashurs medelpunkt. Här hålls stortinget, och här härskade kungen på sin tid. Här finns kungasalen, en guld– och silversmyckad hovsal som stammar från storhetstiden, hela rikets stolthet.

Här samlas alla köpmän söderifrån, och hit kommer alla som har något att sälja. Handeln som Halle lever av skyddas av den s. k. "Hallefreden", som innebär att alla på väg till marknaden är skyddade från överfall, så länge de tar rakaste vägen, och för en helröd fana som tecken. Denna fred respekteras av de flesta, även rånare och orcher har vid flera tillfällen stannat när de sett den röda flaggan. De vet att de lönar sig bättre att vänta tills köpmännen vänder åter, och besparar dem också risken att råka utför Hallevaktens nitiska patruller. Den människa som bryter freden är automatiskt fredlös i ett år och en dag.

Svalöarna, som tillhör Allnemark, ligger cirka två dagars seglats utanför kusten, i riktning mot Trakorien. Detta område anses av de flesta vara ett femte jarladöme på grund av dess isolerade läge och stora självständighet, men ingen har gjort anspråk på jarlavärdigheten, så ännu tillhör de Allnemark och verkar nöjda med det.

Från dessa öar kommer flera av Jorduashurs största sjömän, och en stor del av dem är bland världens bästa. De brukar ofta leda såväl Jorduashurs handelsflottor som dess krigståg. Öarna är tio stycken till antalet, och rätt små. De största är en eller två kilometer

på bredden, och cirka fyra på längden. Dessa öar är välbebodda och i stort sett kalhuggna. De har dock rikligt med kort gräs och små buskar, så befolkningen, som annars lever av fiske, brukar hålla sig ned ett par getter eller några får.

SIGSDAL

Sigsdal, jarladömet norr om Allnemark, ligger på halvön Sigsudd, en kal och stormig klippkust som sticker rakt ut i havet där den kalla Fyrsnæcaströmmen löper. Här börjar det kalla och blåsiga klimat som kännetecknar Jorduashur. I de branta fjordarna längs kusten ligger några ensamma gårdar med mil emellan sig och närmsta granne, och i inlandet finns endast sporadisk bebyggelse samlad i byar kring de fåtaliga områdena av odlingsbar mark. I byarna sliter man för att försörja alla bergsbor med mat, men då detta oftast inte går ihop handlar alla folkslag friskt med de som har mat att sälja, främst Allnemark.

I det bergiga inlandet finns också en stor mängd bosättningar av dvärgar samt en mängd orcher och resar. Detta har ofta ställt till problem för invånarna, det händer till och med att människor avlägger skatt såväl till den lokale orchhövdingen som till jarlen.

Själva namnen "Sigsdal" och "Sigsudd" kommer av ordet seger, och bestämdes av den förste jarlen för att påminna om att detta område vunnits i strid mot orcherna.

Området är känt för sin mineralrikedom och det finns många gruvor, både bland människor, dvärgar och orcher. Därför är landet relativt rikt, det sägs att alla rikedomar som erövras av de andra jarladömena slutligen hamnar här i betalning för livsviktiga råvaror för såväl vapen som verktyg.

Ofta ligger gruvorna i oländliga områden, och deras enda kontakt med yttervärlden eller havet utgörs av bergsstigar som lätt avskärs av plötsliga snöfall, ras, orchband och annat. Här finns lika många risker som möjligheter för den företagsamme. Man bör dock vara relativt försiktig med var man gräver. Varken dvärgar eller orcher tycker särskilt mycket om att dela 'sina' mineraltillgångar med någon annan, och absolut inte med varann.

Områdets huvudort är den befästa byn Tarkens Krök, där Hjörleif Sköldklyve regerar. En ringformad mur, med ett par låga torn och befäst porthus utgör försvarsverk. Innanför muren står ett par stora hus i fyrkant, och en mängd mindre i oordnad hop kring dessa. Utanför de massiva stenmurarna finns själva byn med sina tvåhundra invånare. Dessa hus skyddas av en enkel stockpallisad, och porten av ett porttorn i trä. Men trots de relativt enkla försvarsverken är detta en högst svårintaglig ort. Hela byn är byggd på en klippa. På ena sidan flyter den strida bergsfloden Tarken, på andra sidan är det en mycket brant sluttning, utför vilken även floden rinner i ett magnifikt vattenfall. En armés enda väg är längs de lätt försvarade slingriga bergsstigarna som leder till staden.

I Sigsdal finns som redan nämnts ett stor antal dvärgar. Dessa har ett eget rike, Kward'zak, som till stor del omfattar samma landområde som Sigsdal. Därför är relationerna till dvärgarna i detta land goda; vore de inte det skulle livet bli ytterligt svårt för båda parter. I Sigsdals hov finns flera dvärgar som regelbundna gäster, och det händer att människorna tillåts besöka de stora dvärgsamhällena. Sammanlagt finns det i Sigsdal, eller snarare Kward'zak, minst ettusen dvärgar. Dessa bor i två större städer och i många små utspridda fästen. De större städerna heter Kward'korzub *(ung. Kwards huvudstad)* och Gerlwerd. Gerlwerd ligger någonstans i östra Sigsdal, nära orchernas huvudområde, exakt var vet ingen utom de allra mestinvigda dvärgvännerna. Kward'korzub däremot är rätt välkänd, och ligger ungefär i mitten av halvön.

Dvärgarna i Jorduashur tillhör den nordliga grenen av dvärgfolken. Se Erebboken för grundegenskaper.

Befolkningen i Sigsdal är, dvärgarna inräknade, ungefär 4.500 invånare.

NORDAL

Nordal är det yngsta av jarladömena. Det bildades när Krakelid försökte skaffa sig kontroll över de fria gårdarna på Jorduashurs stormpiskade norra kust för cirka tjugofem år sedan. Dessa strider slutade med Jarl Toregeir Dräpas död, och hans sons, Ulf Stupas, tillträde i Krakelid.

De fria gårdarna beslutade att ena sig under någon som skulle kunna föra deras talan vid Allnemarks storting. Denne blev sedan upphöjd till jarl vid stortingets möte, och sedan dess är Nordal ett jarladöme.

Nordal är som nämnts ingenting annat en en lång, karg kust, piskad av oräkneliga stormar och oväder. Här och var står låga hus och lador, kännetecknande för människoboningar som tillsammans ger strax över tvåusen invånare bostäder. Jordbruket här är en svår och krävande syssla. För det mesta får man fara åstad och plundra i barbarernas rike, eller söderut i Magilre och Klomellien.

Hos befolkningen i Nordal finns en stor ensamhetslängtan men också en stor drift att sluta sig samman. Denna kluvenhet visar sig i att familjerna är större än någon annanstans men att avståndet mellan gårdarna är längre här än i de övriga jarladömena. Alla främlingar ses med misstänksamhet om de försöker vara vänliga, och att bli vän med en man från dessa trakter är svårt. Om man lyckas så har man dock en vän för livet, dessa människor vet vad vänskap är värt.

Egentligen är Nordal för litet för att vara ett rikigt jarladöme. Det har inte ens en huvudort, bara en jarlsgård, nämligen jarl Håkon Smeds egen gård, Härdsäkre. Landets gårdar håller hårt på sin egna frihet och jarlen har därför inte mer makt än han kan tvinga till sig, vilket i dag är väldigt lite. För det mesta förekommer nästan ingen kontakt utom mellan släktingar och nära vänner.

Mellan de olika gårdarna råder ofta fiendeskap, och strider är vanliga mellan olika familjer. Det finns därför ett mycket utförligt och påtagligt system av släktförhållanden och allianser för att hålla reda på vem som skall vara trogen mot vem.

KRAKELID

Krakelid, det sista av de fyra jarladömena, skapades av kung Harald Krokig som en utpost i de av honom erövrade barbarprovinserna. Här anlades Jorduashurs andra borg, som gav jarladömet dess namn. Detta var en åtgärd som visade att kungen var fast besluten att behålla området. En borg i dessa områden är inte bara sällsynt, utan också ett stort politiskt drag.

Riket ligger vid Drakrännans kust. Drakrännan kallas så för att den enligt legenden tillkom när en döende drake störtade (med tanke på rännans storlek måste draken ha varit *enorm!*). Naturen här kännetecknas av sparsamhet och seghet. Även om det är lättare att odla här än i Nordal, är jordbruket inte någon enkel affär. De flesta får dock tillräckligt mycket för att klara sin egen familj.

Staden Krakelid försörjs nästan helt av sina egna invånare, som i stor utsträckning är bönder. För att klara av att föda hovet måste man dock handla eller plundra utomlands, såvida jordbruket inte har ett särdeles bra år. Detta har hindrat staden från att svälla ut och ta upp konkurrensen med Halle. Den främsta handelsvaran är de stora mängderna bergssalt som finns i bergen runt Krakelid.

I Krakelid råder en rätt stor frihet för de drygt tre tusen invånarna, jarlen utövar inte något hårt centralstyre, och lämnar i stort sett över alla beslut till lokala stormän. Följdaktligen intrigeras det även här rätt friskt, men strider invånare emellan är ganska sällsynta, eftersom jarladömet ofta hemsöks av barbarernas krigståg, vilka svetsar samman befolkningen. Så gott som alla byar eller gårdar är befästa, och på många ställen slår man sig samman för att få skydd av varann.

Med barbarer menas allt öster om jarladömets gräns. Det går alltså inte att dra någon skarp social eller teknologisk gräns, utom möjligen att barbarerna inte har någon stat. I dessa barbarprovinser lever folk som mycket påminner om jordukærlarna, samt flera jordiska kolonisatörer. Området utgör en stor handelsmarknad, såväl som ett mål för överfall. Handelskaravaner kan lätt förvandlas till plundringståg om man får tillfälle (naturligtvis även tvärtom).

När Harald Krokig dog fortsatte hans ättelinje ända till dagens härskare Ulf Stupa, som regerar i Krakelid med femhundra invånare. Härigenom flyter i stort sett allt av handel österut och plundringsbyte på väg åt andra hållet, till glädje för en skara köpmän med växande förmögenheter.

KARDKOGEN

I skogen lever inte bara alver, utan också flera orchstammar, framför allt i norr, och en del minotaurer och resar. Dessa vågar sig ibland ut ur den stora skogens ständiga halvdunkel för att plundra människorna, med svåra strider som följd.

Bland dessa svart– och stenfolk har man inte observerat några permanenta bosättningar, utan de ser ut att ströva fritt i området. Man kan i allmänhet säga att alverna lever i de sydvästra delarna av skogen, som därför

kallas Alvskogen av invånarna i Allnemark, och att dessa delar är säkra att resa i. Allt resande i de övriga delarna bör undvikas, annat än som krigståg eller andra välbeväpnade sammanhang.

Man handlar ofta med alverna för att få tillgång till trä och virke, i utbyte mot metall och mat.

När en båt eller ett hus skall byggas måste allt timmer hämtas från Kardskogen, eftersom nästan inga andra träd finns utanför skogens bryn. Skogsbeståndet utanför skogen räcker knappt till ved om vintern. Att få tag på virke är ett mycket riskabelt företag, beroende på de ständigt kringströvande orchstammarna. Dessa 'patrullerar' skogen i band om tjugo–trettio krigare, betydligt fler än vad de flesta gårdar ensamma kan ställa upp med. Alverna tillåter inte heller att skogen huggs ned hur som helst, så det enda tillgängliga timret är det man köper av alverna.

FOLKSLAG

De människor som lever i Jorduashur är produkter av sin miljö, de är stora och kraftiga, för att stå ut med strider såväl som klimatet (vilket kan vara väl så hårt som striderna ibland). De är kraftigt byggda och långa, deras medellängd är mer än 180 centimeter. I det kyliga och blåsiga klimatet bär de allra flesta såväl stora och toviga skägg som yviga hårmaner till skydd för ansiktet. För en besökare ser det ut som om barberaryrket är bortglömt i landet.

Jordukærlarna är avlägset besläktade med barbarfolken i Barbia och Nargur, men den jordiska stammen är mer högvuxen och ljushyad. Språk och kultur är likartade, även om det givetvis finns skillnader beroende på levebröd och boplats.

Den viktigaste sociala enheten i Jorduashur är släkten, och efter den kommer familjen. Alla i en släkt är medvetna om vem som är deras överhuvud, och vem som leder deras egen familj. Denna centrala ställning för släkten beror på att man i detta klimat inte kan föra inbördes strider om makten jämt, det är tillräckligt svårt att klara sig ändå. Med hjälp av släkten, där alla vet sin plats, har man många allierade som stöttar och hjälper en, både med det dagliga livet om man får problem, och med strider mot andra. Detta drag har man gemensamt med såväl ransarder som barbarfolken österut.

Släkten är också det som garanterar att tingsdomar utförs. Man är medveten om att inga undantag får göras om tingens auktoritet skall bestå, och är därför oftast noga med att utföra domen, även inom den egna släktens ram.

Till familjen räknas alla som bor på samma gård, alltså inte nödvändigtvis bara de som är släkt. Detta gör att det på en gård kan finnas flera hushåll, men familjefaderns eller –moderns hushåll räknas alltid som det främsta.

En gård består av hus eller s. k. *'skåler'*, oftast sammanbyggda och placerade i linje eller L-form. En skåle är ett slags hus med väggar av torv eller jord och sten och ett torvtäckt tak. Endast pelare och bjälkar är av trä beroende på den knappa tillgången av träd vid kusten. Knuttimmrade trähus är vanligast i Allnemark, där skogen kan exploateras relativt problemfritt.

Dessa kulturella drag gäller till viss del även de folk som lever öster om halvön, ungefär bort till Barbias västra gräns.

SPRÅK

Jordukærlarna talar jordiska, ett barbarspråk besläktat med ransardiskan.

STATSSKICK

De fyra jarladömena är egentligen ett rike, men det saknar en egentlig kung som kan hålla samman riket. För att bli vald till kung måste man vara mäktig nog att få minst hälften av alla stormännens röster, vilket ingen varit på mycket länge. (Kungaval hålls endast om någon kräver att få bli vald till kung, och alternativen är då om man skall godta honom eller inte.) Den nuvarande kungen, Elfhelm Korp, är självutnämnd och accepteras bara av en av de tre övriga jarlarna.

Därför fungerar varje jarladöme som en självständig enhet, med egna härskare, jarlarna. Dessa utsågs förr av kungen, men numera i praktiken av stortinget. Jarlavärdigheten är ärftlig, tills någon annan släkt är tillräckligt mäktig för att besegra den första och överta titeln.

Enligt traditionen samlas alla jarlar minst en gång om året i kungasalen i Halle för att

rådgöra i viktiga frågor, avgöra tvister och annat som går över en ensam jarls nivå. Dessa möten kallas storting, och till dem kan varje fri människa komma om han vill ta upp ett ärende. Han kan till och med kräva jarlens avsättning om han så önskar. (I verkligheten leder detta till väldigt lite. Jarlarna undviker mer än gärna alla problem som tvister dem emellan medför, hellre än att måna om en medborgare i ett annat jarladöme.)

Under detta storting finns ting i varje enskilt jarladöme, samt ett på Svalöarna och ett stadsting i Halle. Till dessa kan varje fri man och kvinna föra en tvist för avgörande av en lagkunnig man. Däremot står jarlen över tingets nivå, han kan endast dömas av ett storting.

Med fri man och kvinna räknas en man eler kvinna som inte hålls som träl, och som har medel nog att försörja sitt hushåll. Om man bor på någons gård, eller arbetar åt någon har man rätt att delta som fri man om man kan försörja sig själv på lönen. Jämlikheten på tinget mellan man och kvinna är nästan total, bara i fall om våldförande räknas kvinnor och män som skilda. Tinget leds av en lagkunnig man, som utses för livstid. Detta är oftast en blind eller skadad man som på så sätt lever på andras betalningar.

Om det är ett komplicerat fall utses ett 'visråd' bestående av åtta till tolv män till den lagkunniges hjälp.

Om den lagkunniges egen släkt är inblandad skal domaren hämtas från ett annat jarladöme.

Under jarlarna, vars makt motsvaras av en hertigs eller mäktig greves, finns en klass av rika storbönder. Dessa äger ofta mark som andra familjer använder (t. ex. betesmarker eller några fält). För detta tar de inte ut någon skatt, men i stället har det formats ett komplicerat nät av lojaliteter och allianser, som är mycket viktigt i det dagliga livet. På ting, och i konflikter, förväntas man stödja den sida man är mest bunden till.

HANDEL

Som det redan nämnts vid flera tillfällen har man en rätt stor utrikeshandel i från Jorduashur. Detta sker mestadels längs två handelsstråk: västerut följer man Fyrsnæcaströmmen till Svalöarna, och styr sedan söderut till Trakorien eller vidare till de sydliga länderna. För det mesta säljer man dock lasten i någon hamn på de trakoriska öarna. Österut handlar man rgelbundet med såväl de primitiva kulturerna längs norra Erebkusten, t. ex. ryttarfolken i Barbia. Vissa handelståg ger sig hela vägen ner genom de farbara floderna i Akrogal, och förbi Demontungan, för att anlöpa antingen berendiska eller feliciska hamnar, eller söka sig ner söderut mot Solunas kuster där man ofta tas väl emot. Dessa långa färder sker dock rätt sällan och är synnerligen besvärliga. De slutar ofta i blodiga slag i Akrogal eller nordligaste Soluna, när man kommer i konflikt med ursprungsbefolkningen.

De vanligaste produkterna är bärnsten, som finns i rikliga mängder på Orghins kuster, salt från Krakelid eller metall från Sigsdal. Samtidigt kan de duktiga köpmännen ofta föra varor från Solunas ökenfurstar till Kandra för att där köpa tyger, vete och annat som de för hem.

Vid seglatserna används framförallt två olika farkoster, knarren och drakskeppet. Knarren är en robust farkost, en sammanslagning mellan drakskeppen och sydligare fartyg. De är relativt djupgående och kan ta ganska mycket last, men är ändå lättrörliga och sjövärdiga. Den stora nackdelen är att de är långsamma, de har en enda mast, och få åror. Möjligheten att gå på kryss är också begränsad. En knarr kan ta upp till ungefär femton ton gods åt gången, exklusive besättningen på omkring femton till tjugofem man. Fartyget är då cirka 15 meter långt och tre meter brett.

Drakskeppen å andra sidan är bättre anpassade för långgrunda stränder och floder, vilket är en utomordentlig egenskap för ett krigsfartyg. De kan inte ta lika stora mängder gods, och knappast hästar, men de är snabba och lättrörliga. Eftersom de är flatbottnade flyter de ovanpå vattnet, snarare än klyver det, då blir det lättare att manövrera, men man blir känsligare för vågor. Trots sin känslighet för vågor är fartygen mycket sjövärdiga. Drakskeppen är ofta väldigt utsmyckade och personliga. I fören står ofta gudabilder snidade i trä, för det mesta Wòdur (hövdingaguden), och Elokìr (havsguden). Själva stäven, som är hög och kraftig, avslutas med ett välsnidat drakhuvud i trä eller ben. Utsmyckningarna är så personliga att de ofta byts när

båten byter ägare. Alla stora båtar har också egna namn, något som brukar framhävas i förens utsmyckning. T. ex. kan en båt som heter Tranan ha ett tranhuvud i stället för en drakes, och vingar målade på sidan. Ett drakskepp tar mellan fyra och åtta ton last, och upp till femtio, sextio passagerare om det är 20 meter långt och tre meter brett.

MILITÄRMAKT

Jorduashur har inga väpnade styrkor i tjänst, utom de kämpar som ingår i jarlarnas *hirder*. En jarls hird består av upp till etthundra män som försörjs av jarlen i utbyte mot blind lojalitet.

I gengäld är större delen av befolkningen stidstränad, och man kan ställa upp ett folkuppbåd på upp till 30% av befolkningen om det skulle behövas.

VAPEN

Det vapen som föredras i regionen är den exceptionellt tunga nordyxan. Den kräver en särskild teknik för att kunna användas så effektivt som möjligt.

Ett annat favoriserat vapen är hylsspjutet. Det är i princip ett kortspjut som gjorts så att det liknar en vanlig vandringsstav, med en hylsa av trä eller ben för att dölja spjutspetsen. Det går inte att kasta, för det är inte balanserat på det sättet. I övrigt går färdigheten in under Långspjut.

Sköldarna i området är av en annan typ än i centrala Ereb. Här föredrar man en stor rund sköld av trä, förstärkt med metall i kanten och i en kupol i mitten (den s. k. *falan*). Mellan kanten och falan finns *riten*, där man målar (ritar) scener ur Thôrms (se Religion nedan) eller hans barns liv. Sköldarna fungerar som stora eller medelstora sköldar av trä enligt gängse tabeller. Mindre sköld än medelstor används normalt inte.

De hjälmar som används i området är olika sorters läderhuvor, och en mycket karakteristisk metallhjälm, efter stridsguden kallad thôrm-hjälm. Den består av en metallkalott med skydd för ögon och näsa i form av metallskenor. Därunder har man antingen inget skydd alls, vilket är det vanligaste på enkelt folks hjälmar, eller läder alternativt ringbrynje-dok, som hänger ned.

Se tabellen nedan för mer fakta:

VAPEN

Namn	Fattn	Skada	BV	BEP	STY-grp	Pris
Nordyxa	2H	3T8*	11	4	4	360
Hylsspjut	2H	1T10	9	2	2	125

HJÄLMAR

Namn	Vikt	ABS	Pris
Thôrm-hjälm†	1	4	100
med läder‡	1,5	5	150
med ringbrynja‡	4	6	200

*: Den som inte har Nordyxa som färdighet får bara anfalla varannan stridsrunda, och kan inte parera när han inte heller får anfalla. Färdigheten kostar 3 poäng.
†: Skyddar huvud och ansikte.
‡: Skyddar huvud, ansikte och nacke.

RELIGION

Jordukærlarna dyrkar flera gudar som var och en är beskyddare över varsitt område. De goda gudarna tillhör alla samma familj, *Æsìr*, som ligger i fejd med de onda gudarna, *Vænìr*. De goda gudarna lever i riket Æsgar, dit alla avlidna kämpar kommer och får delta i gudarnas dryckeslag.

De mest dyrkade gudarna är:

- Wòdur, gudarnas hövding, visdomens gud
- Elokìr, havens gud
- Thôrm, stridsguden
- Frajìr, fruktbarhetens gudinna
- Grabìr, de sköna konsternas gud

Dyrkan av gudarna sker genom blotsoffer av boskap och krigsbyte (aldrig människor), vilket sker två gånger årligen (vid midvinter och midsommar) samt vid högtidliga tillfällen, t. ex. då man ger sig av på en lång resa, då man skall börja bygga ett hus, då man tillsätter en ny jarl eller då man drar ut i krig.

Enligt æsìr-läran så återförenas alla kämpar som dött i strid med gudarna i deras rike, vilket förklarar lärans dyrkares totala dödsförakt i strid. Läran är spridd bland de flesta väst-barbariska folkslag, från jordukærlarna i norr till kasenerna i söder (i Snoarskogarna norr om Zorakin

HISTORIA

Relativt lite är känt om Jorduashurs äldsta historia. Före det att människorna anlände hit levde orcher och minotaurer i Kardskogen.

Kring 1 500 fO, d. v. s vid järnålderns början, kom dvärgar till området. De fann ovanligt rikliga metallförekomster i det som i dag är Sigsdal, och ganska många slog sig ner för att bryta järnmalm. Dvärgarna levde i fred med svartfolken, så länge dessa höll sig till skogarna och lät dvärgarna hugga ned träd till sina ässjor.

Efter Melukhas fall år 1 040 fO, letade sig en liten grupp alver upp till Jorduashur och slog sig ned i de södra delarna av Kardskogen. Man fick slåss mot både minotaurer och orcher, men i skogen fanns något som alverna ville ha, så de bet sig kvar. Exakt vad det var som fick dem att stanna vet man inte, men det har föreslagits att det skulle vara en för Moder Jord helig plats.

Ungefär vid den tid som kejsardömet Jorpanga började expandera, så skedde även en omfattande folkvandring västerut från Nargurs skogar. De flesta slog sig ned på de tre ransardiska halöarna, men somliga vandrade vidare norrut till Jorduashur. De första bosatte sig omkring år 800 fO.

Konfluxen drabbade knappast Jorduashur alls, och en lång period av plundrande i de skövlade sydliga länderna påbörjades. I nuvarande Klomellien och Magilre grundade man kolonier, och en storhetstid inleddes. Ofantliga mängder plundringsbyte skeppades varje år norrut till Jorduashur, där de bl. a. såldes till dvärgarna.

Storhetstiden varade några hundra år tills invånarna i de koloniserade länderna började hämta sig. Jordukærlarna var aldrig så många att de kunde åstadkomma någon varaktig stat utanför Jorduashur, och de allra sista fästena föll vid Harald Krokigs död år 456 eO. I Hamur i södra Klomellien uppstod en blandstat av jordukærlar och invandrande sydbarbarer som finns kvar än i dag. Det jordiska arvet är dock mycket lite framträdande.

Efter storhetstiden, som egentligen slutade redan på 100 fO, inleddes en lång period av lugn och ro. Jorduashur var välmående och man behövde inte anstränga sig mer än en gång om året, då det var dags att fara ut och plundra i Trakorien, Klomellien, Ransard och Kardien. Då dessa stater började omvandlas från kaotiska katastrofområden till organiserade stater blev det dock allt svårare för jordukærlarna att finna något att plundra. Manfallet och förlusterna av skepp blev allt större från år till år, och slutligen kunde endast starka konvojer av välrustade skepp finna rikedom i södern.

Nuförtiden händer det allt oftare att man i stället handlar med folken söderut, men plundringståg förekommer än i dag. Somliga jordukærlar har spritts över världen som sjömän, legosoldater, upptäcktsresande och handelsmän (vilket kan förklara vad en jordukærl gör t. ex. i Zorakin eller Erebos).



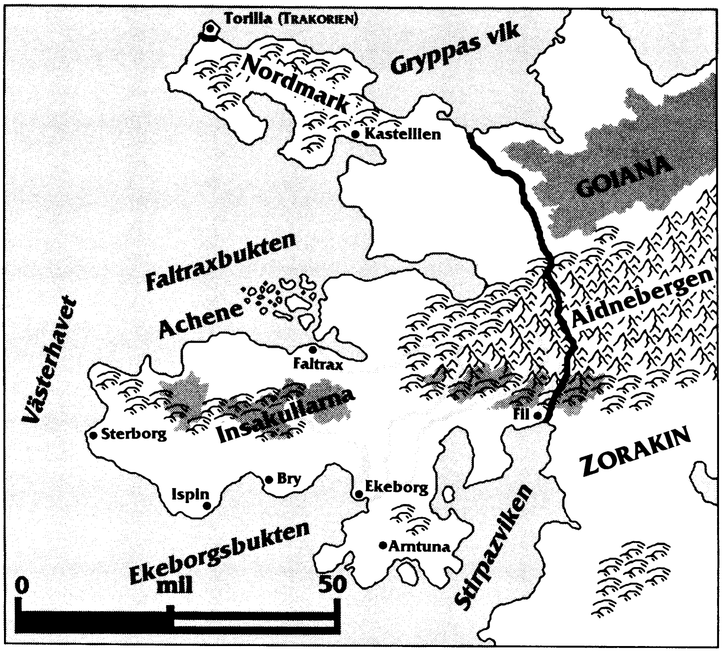
KARDIEN

Hären sprängde fram över det ökenliknande landskapet. Främst red hertig Bougar av Darensslätt, vars väpnare lät Darensslätts silverne och blodröda fana fladdra i den hårda motvinden. På sin vita springare dundrade hertigen fram i täten mot de otrognas flämtande massor; mot strid, mot ära, mot seger. I dag skulle mången kämpe strida, dräpa och dräpas.

I sjutton dagar hade vi ridit längre och längre in i landet där få trogna någonsin satt sin fot. För den Lysande vägen red vi, spred ljuset i ett land där solens strålar brände vår hud och torkade våra strupar... Solriddarna i kön hade redan stridit och förlorat många män i ett nattligt anfall mot en oas öster om fortet Harkarion, där vår huvudförläggning låg. Fästena i detta land var få, men starka, och vi hade mött starkare motsånd än väntat i dessa sydliga länder. Löften om salighet, rikedom och ära hade dock drivit de flesta till i hären till stordåd och uthållighet till vansinnets brant. Snart skulle även vi få vårt lystmäte i strid...

Plötsligt såg vi fiendens här. En enorm massa av rött och guld, svart och vitt, blått och grönt. I mångdubbla led stod de tysta och bidande, i de oräkneliga raderna av sammanbitna, beslutsamma otrogna kämparna syntes få spår av fruktan inför vår stolta armé av Kardiens tappraste riddare. Fiendens trupper översteg säkerligen tiotusen till antalet, men segervissa och upphöjda på våra hästryggar lät vi stridsropen ljuda då vi sporrade våra hästar, fällde lansarna, rullade ut baneren och höjde sköldarna.

Med tretusen lansar skulle vi strida för tron, för äran och för våra damer. Guld och rikedom, omätbar ära för segrarna; en enslig grav i fjärran land för förlorarna, men i detta ödets lotteri med livet som insats var vi alla mer än villiga att delta...



Invånarantal: ca 160.000
Befolkning: människor 90%, ankor 7%, halvlängdsmän 2%, älvfolk 1%
Huvudstad: Ekeborg (ca 7.000)
Statsöverhuvud: Vidar VI
Styrelseform: feodal monarki
Exportvaror: timmer, järn, koppar, päls
Importvaror: tyger, salt, ädelmetaller
Välstånd: fattigt
Armé: svag flotta, liten armé, starkt riddarkavalleri
Religion: Lysande Vägen
Övrigt: Kardiens adelsklass är ytterst stark. Landet beskrivs utförligare i kampanjmodulen *Ivanhoe*

INLEDNING

I den västligaste delen av Ereb, på Aidne-halvön, ligger kungariket Kardien. Detta feodalrike styrs uteslutande av adelsmän av folkslaget echtherna. Landet är uppdelat i hertigdömen, grevskap och baronier och bekänner sig till den Lysande Vägens kyrka. Kardien beskrivs mer ingående i *Drakar och Demoner Ivanhoe*.

GEOGRAFI

DE SYDLIGA SLÄTTERNA

Kardien ligger på Aidne-halvön, ett landområde som är format runt de mäktiga, himmelssträvande Aidne-bergen. Regionen är subtropisk och klimatet och floran motsvaras av Europas Spanien eller Italien.

Kardien är ett land uppstyckat i två hälfter. Väster om gränsfloden mot Zorakin, Stirpaz, breder den bördiga Divra-slätten ut sig. På dess bördiga jordar odlar otaliga livegna bönder vete och råg. Den enda kuperade regionen i Divra är de delvis skogsklädda Insakullarna på Faltraxnäs mot väster. Ursprungligen var stora delar av Divra-slätten täckta av ekskog, men århundraden av skeppsbyggnad och uppodling har förvandlat landskapet.

Den breda och trögflytande Gridefloden utgör en viktig kommunikationsled i Divra, där bredbottnade flodpråmar och kustskutor sköter förbindelserna mellan Divras byar och de viktiga städerna Arntuna och Ekeborg. Vidare så används dess vatten för bevattning av de fält som sträcker sig längs dess stränder. Här är landet som bördigast och skördarna som rikast.

Divras övriga vattendrag är snabba och fyllda med forsar. Dessutom torkar de ofta igen under somrarna.

NORRA KARDIEN

Norr om Divra skär Aidne-bergens mäktiga kedja genom landet och sträcker sig ner till kusten. Området norr om bergen kallas för Inmark och det är glesbefolkat och ofta hemsökt av bergens svartfolk. En bördig och välbefäst remsa land med många jordbruks– och fiskebyar ligger längs Phalto-floden och vid kusten.

Längst i norr ligger det avlägsna och fattiga norra Kardien med hertigdömena Videlrike och Nordmark. Det kardiska herraväldet har varit svagt här alltsedan alvriket Goianas tillkomst. Befolkningen har ständigt varit tvungen att skydda sig mot svartfolksangrepp från söder, vilket har lett till ett självständigt

sinnelag. Kanske en tiondel av befolkningen bor i denna nordliga tredjedel av landet. Under det senaste seklet har många svartfolksstammar vågat sig ner från bergen och slagit sig ner på Antivins nordkust, ett område som i praktiken står helt utanför kardisk kontroll. Här lever också en fåtalig urbefolkning, kerbosh, som fanns här före Jorpagna-riket och som lever sitt stenåldersliv i vildmarken utan att påverkas av de kringliggande civilisationerna.

I södra Videlrike finns den stora Inmarkasjön med rika förekomster av fisk. Alla försök att kolonisera denna region har dock hindrats av de aggressiva orchstammarna som lever längs dess bergiga sydöstra stränder.

BERGEN

De mäktiga Aidne-bergen är mycket sparsamt bebodda. De vanligaste växtätarna är olika slags klippgetter. Dessa jagas av bergens svartfolk och av diverse rovdjur, bl. a. varg, ulv och grottlejon. Här finns även enstaka grottbjörnar.

Magnifika örnar har byggt sina bon här och var bland bergstopparna, och dessa gör livet osäkert för de harar, kaniner, småfåglar och gnagare som förekommer i stor mängd.

Svartfolk, d. v. s. orcher och ett fåtal resar och troll har sporadiska boplatser bland bergen. Legender berättar dessutom om fruktansvärda cykloper och jättar som har stenkrig bland bergen, men få har någonsin sett några, och ännu färre kan uppvisa troféer från sådana varelser. Då och då flyger drakar in från havet och reder sig ett näste bland Aidnes bergstoppar, men det var mycket länge sedan detta hände sist.

SKOGARNA

Kardien är numera ett ganska skogsfattigt land, främst på grund av den skövling som forntida skeppsbyggare gjort sig skyldiga till. Längst i väster finns några enstaka träd kvar i Gladaskogen, och i öster ligger Brynhildurs skog, uppkallad efter en forntida hjältinna. Denna skog är dock till stor del bebodd av älvfolk, så dess träd är fredade mot alla former av stål.

Den omfattande avverkningen har lett till att det översta jordlagret på många ställen förlorat sin bindande faktor och helt enkelt blåst bort eller spolats bort av regn.

FOLKSLAG

I Kardien finns främst två folkslag; härskarklassen echtherna och faltrakierna, som utgör den största delen av de lägre stånden. Övriga folkslag är losdriverna, som lever längst ute på Faltraxnäs, och de ljusa och hårdföra nordmarkarna, som lever i norr.

ECHTHERNA

Echtherna lever huvudsakligen på Divras udde, där de mestadels livnär sig på jordbruk och handel. Från att ursprungligen ha varit som en enda stor familj med Valentin som andlig fader kom man till slut ändå att blandas med andra folk och bli en del av Kardien, men man hade då varit isolerade tillräckligt länge för att ha utvecklat en särskild kultur.

Echtherna är ett stolt och högburet folk med en misstänksamhet mot främlingar som ofta beror på okunnighet. De är oerhört hedersamma och skulle hellre dö än att bryta ett hedersord. Man ser sig som Kardiens självklara härskare och uppvisar liten tolerans gentemot de andra folken på halvön och ser vanligtvis ned även på utlänningar, vilka ofta betraktas som hederslösa och känslokalla. Deras arrogans och snobbighet mot främlingar har gjort dem måttligt populära i de övriga kopparhavsländerna, men samtidigt beundras de för sin hedervärdhet och oerhörda tapperhet i strid. Echtherna tycks ofta inta en nonchalant attityd även inför allvarliga problem. Den typiske echthern är snar till såväl vrede som förlåtelse och har ett våldsamt känsloutspel när så behövs. De betraktas ofta som patetiska och melodramatiska. De uppskattar ärlighet och rättframhet och föraktar feghet, fjäsk och hederslöshet.

Echtherna håller mycket strikt på sitt ursprung. Det är socialt oacceptabelt för en adelsman att gifta sig utanför echthernas krets, eftersom detta skulle kunna ge individer ur andra folkslag arvsrätt till gods och titlar. Detta har dock lett till en hel del snedsprång, men skulle det hända att en echthisk adelsman får barn med en icke-echth är barnet automatiskt berövat arvsrätt. Det vanliga är att de gör karriär som legosoldater eller inom den kyrkliga världen.

Eftersom echtherna tidigt bildade ett eget isolerat välde tvingades man satsa på mångsidighet och har därmed såväl skickliga sjö-

män som handelsmän som hantverkare bland sig. Handeln med Zorakin är en viktig inkomstkälla och allt sedan Förbundet mellan echtherhövdingen Vidar Odise och konung Valien av Zorakin år 56 fO har förbindelserna med grannlandet varit goda. Alla kardiska adelsmän är echther.

Echtherna har vunnit stor rikedom sedan Maktskiftet 424 eO och de flesta echther har fina linnekläder med såväl guld– som silverbroderier, ofta formade till blomsterslingor eller komplicerade geometriska mönster. Till vardags bär man oftast en ljus kjortel och hosor vid behov.

FALTRAKIER

Faltrakierna är Kardiens motsvarighet till legerdierna i Zorakin. De är ett gladlynt och godmodigt folk, jordbrukare och fiskare. På grund av att de, liksom legerdierna, lever mycket utspritt och ogärna samlas i byar med fler än femtio innevånare är det lätt för adeln att kontrollera dem.

Faltrakierna är ett kuvat folk. Då de egentligen aldrig fått känna på frihetens sötma saknar de den heller inte och eftersom de dessutom befolkar de klart fattigaste delarna av Kardien skulle de inte ha en chans i ett krig mot de betydligt rikare och mer välorganiserade echtherna.

MINORITETSFOLK

Det finns fem minoritetsfolk i Kardien; penterna, urbefolkningen på Divras udde; kerbosh, urbefolkningen på Antivins udde; svartfolken i Aidne-bergen; älvolken i Goianas skogar; samt ett fåtal halvlängdsmän och ankor.

Penterna står utanför det feodala systemet och utgör en autonom provins inom Kardien. Detta var ett av deras villkor för att fredligt godta echthernas styre. Penterna hade aldrig tidigare underkastat sig främmande adelsmän utan alltid hade gjort framgångsrikt motstånd och man kom fram till en kompromiss med echtherna, som gärna ville undvika stridigheter i början av sitt styre.

Penternas stamhövdingar svär en särskild trohetsed till kungen och i gengäld får de rangen och värdigheten av underdrots. Hövdingarna styr sedan sina stammar i enlighet med sina urgamla traditioner. De betalar ingen skatt till några adelsmän, men sänder en årlig tribut till Ekeborg.

Ker-bosh-folket på Antivin är numera så litet och obetydligt att man låter dem leva sitt urgamla liv utan att begära att de underkastar sig eller betalar skatt. De kungliga ämbetsmän som kommit till folket har antingen blivit totalt ignorerade eller bokstavligt talat bortlyfta från stället av de självständiga kerbosh.

Svartfolken i Antivin och Aidne-bergen underkastar sig ingen makt och myndighet utan lever för sig själva i isolerade kolonier. De är inte särskilt uppskattade av någon och kardiska adelsmän gör då och då försök att att utplåna dem, men de drar sig då upp i bergen och gör envist motstånd. Bergen är deras hemtrakter och de känner oftast varje sten där, så det skall väldigt mycket till för att driva bort dem därifrån, särskilt som de traditionella stridstaktikerna med beridna riddaranfall fungerar mycket illa i den oländiga terrängen.

De älvfolksvarelser som lever i Kardien räknas också som kungens personliga undersåtar men får leva helt i fred. Det rör sig om ett knappt tusental individer och de är helt betydelselösa för landet, vilket förmodligen är orsaken till att de har fått sin särställning.

De halvlängdsfolk och ankor som bor i Kardien är en helt vanlig del av den kardiska befolkningen och de delar alla dennas skyldigheter och privilegier, även om de för det mesta håller sig i de fria städerna där de undgår de arroganta adelsmännens förakt.

SPRÅK

Kardiskan skiljer sig inte särskilt mycket från zorakiskan, men är mer lik den kejserliga jorin. Zorakierna tycker att kardierna talar gammalmodigt och uppstyltat; kardierna tycker att zorakierna talar slarvigt och respektlöst.

STATSSKICK

Kardiens styre är uppbyggt efter en feodal modell, d. v. s. med en enväldig kung som under sig har flera länsherrar. Länsherrar finns på tre olika nivåer; hertigar, grevar och baroner.

De kardiska adelsmännen tillhör uteslutande folkslaget echtherna. Detta är en följd av händelser flera mansåldrar tillbaka, och

nuförtiden är det inte många som tänker på det. Denna gemenskap gör dock att adelsklassens makt är betydligt starkare i Kardien än i t. ex. Zorakin. Andra folkslag får bara vara präster, borgare och bönder.

För att ytterligare stärka adelns makt finns en bestämmelse att äldste sonen odelat skall ärva familjens jordagods. Tanken bakom detta är att egendomarna inte skall bli uppsplittrade på alltför små och alltför många gods, vilket skulle ge en stor men svag adelsklass. Lagen innebär dock att det finns en stor grupp egendomslösa adelsmän som måste söka sin lycka någon annanstans, t. ex. som legosoldater, bröder i riddarordnar eller präster.

Varje vasall svär två trohetseder; en till sin feodalherre och en till kungen själv. Eden till kungen har företräde framför alla andra eder som adelsmannen avlägger. En kardisk adelsman dör som regel hellre än bryter ett löfte. Å andra sidan är ett hedersord lämnat till en hederslös person inte bindande, och med denna regel kan man oftast klara sig undan kniviga situationer.

Borgar och stadsmurar får endast byggas med konungens godkännande. Detta är en grundläggande lag som gör att även om en köpman, borgare eller en hel stad blir rik och mäktig så är han eller den försvarslös inför adelsmännens trupper, vilket ytterligare ökar adelsmännens makt.

STYRELSE

Den feodala strukturen i Kardien påminner mycket om den i Zorakin, eftersom detta land fått stå som modell. Överst i den feodala hierarkin står förstås kungen, som styr enväldigt med de tio hertigarna som rådgivare. I princip är alla adelsmän skyldiga att foga sig i kungens beslut.

Under konungen finns tio hertigar med kontroll över varsitt hertigdöme, vardera bestående av mellan två och åtta grevskap. Hertigarna är kungens mest betrodda män och utgör tillsammans Rådet, som skall bistå kungen med goda råd och fungera som länk mellan kungen och adeln.

Under hertigarna finns så grevarna, som i sin tur har ett antal baroner under sig. Baronierna i Kardien är generellt mindre än de i Zorakin och baronerna har också mindre makt.

Fördelningen av marken i Kardien skiljer sig från den i Zorakin. När Kardien splittrades upp i olika provinser gick man nämligen tillväga på ett annorlunda sätt än i grannlandet. Istället för att dela upp hela sin förläning i grevskap så behöll varje hertig lite av sin förläning, ungefär ett grevskap, som egen mark. Detsamma gjorde grevarna, som tog ett bördigt baroni som sitt eget och delade ut de mindre bördiga delarna till underlydande baroner. Som betalning ger vasallerna inte skatt, som i Zorakin, utan enbart rusttjänst. I Zorakin lyder alla bönder under en baron (eller markis), men i Kardien finns bönder som lyder direkt under en hertig eller en greve. Dessa högre adelsmän har ofta fogdar som sköter skatteindrivningen och hovmästare som sköter rättsskipningen, eftersom landområdena är för stora för att styras av en man från ett ställe.

KUNGEN

Den kardiske kungen har mycket stor makt men använder den väldigt sällan. Han har t. ex. befogenhet att tillsätta och avsätta adelsmän som han vill, att stifta lagar och att gå in och döma i alla rättsliga mål utom de kyrkliga. Denna stora makt används dock ytterst sällan eftersom det skulle rubba maktbalansen mellan adeln och kungen.

Echthernas motvilja mot att ha någon utomstående som lägger sig i deras liv och säger vad de skall göra har lett till att adelsmännen alltid fått vara självständiga. Kungen lägger sig sällan i deras ämbetsutövande, men när han väl kallar dem till härmönstring eller driver igenom lagar sluter de upp som en man. En ömsesidig respekt präglar förhållandet kung–adel i Kardien och endast mycket dumdristiga kungar har missbrukat denna respekt genom att fatta onödiga eller idiotiska beslut. Det har oftast slutat med en dolk mellan skulderbladen.

Såväl kungen som adeln är mycket väl medvetna om att adeln lätt skulle kunna ta makten genom en statskupp om de alla hjälpte till, men samtidigt är de medvetna om att kungen lätt kan krossa adeln om den inte håller ihop. Därför ger man och tar man i väl avvägda portioner och försöker därmed behålla denna jämvikt. Kungen får behålla sin stora makt så länge han inte använder den och adelsmännen får behålla sin stora makt så länge de inte sätter sig upp mot kungen.

De städer som köpt sig fria från adelsmän-

nen och fått ett privilegiebrev betalar skatt till kungen och dessa intäkter kombinerat med intäkterna från Ekenfara utgör grunden för kungens rikedom. Dessutom får han in pengar från specialskatter och tullar. Kungens skattkammare är under normala förhållanden minst fem gånger större än den mest förmögne adelsmannens tillgångar (vanligtvis hertigen av Satgherin eller Ridfara).

EKENFARA

Det rika Ekenfara, med bördiga åkrar och blomstrande handel, är kungens personliga domän. Den är inte underställd några vasaller, utan är indelad i drotsmarker (grevskap) och underdrotsmarker (baronier), men drotsarna och underdrotsarna är kungliga ämbetsmän och lyfter kontant lön i vanlig ordning. Drotsämbetena går inte i arv.

Det vanliga är att kungen utser dugliga män ur lågadeln, riddare eller yngre söner i baronfamiljerna, till drotsar för en period om 5–10 år. Den som sköter detta värv väl kan mot slutet räkna med något slags belöning, t. ex. en förläning, ett nytt kungligt ämbete, en kungadotters hand eller en fet pension. Endast echther kan få tillträde till dessa och andra kungliga ämbeten.

STÄDER

Det finns två slags städer i Kardien. De mindre städerna tillhör en adelsmans område och betalar skatt till honom i vanlig ordning. Dessa städer styrs oftast av en fogde som är adelsmannens ämbetsman.

De fria städerna står självständiga gentemot adeln. Dessa har mot en viss avgift fått köpa sig fria från adelsmannen och därmed fått ett kungligt privilegiebrev, som bland annat ger dem rätt att bygga stadsmur och ta upp tullar. De fria städerna betalar en fast årlig avgift till kungen och åtnjuter i gengäld hans beskydd.

De fria städerna styrs oftast av ett stadsråd med ett dussin medlemmar, rådmän, tagna ur varje skrå eller gille i staden. De svär alla en trohetsed till konungen inför en domare som agerar som kungens ombud i staden. Detta gör att kungen kan åtala de rådmän som bryter sin ed eller missköter sitt ämbete.

Eftersom det krävs ganska mycket pengar för att köpa sig fri, så blir den grupp som betalat oftast stadens egentliga härskare.

MILITÄRMAKT

Kardiens militära styrkor utgörs av adelsmännen och deras husfolk. Beroende på adelsmännens rang har de rätt att hålla sig med ett visst antal avlönade soldater i fredstid, enligt följande:

Kung	500 man
Hertig	100 man
Greve	50 man
Baron	25 man
Fri stad†	25 man
Exark*	300 man
Tots-kerîgass*	50 man
Kerisgass*	50 man
Bontisâl*	10 man

†: Dessa utgör stadens stadsvakt
*: I dessa siffror är inte riddare ur kyrkans militära ordnar medräknade.

Dessa trupper utgör ofta den fasta garnisonen i en adelsmans borg, så i ett anfallskrig måste ytterligare trupper rekryteras. Detta sker oftast genom tvångsrekrytering av bondebefolkning samt inhyrande av legotrupper. I krig kan man även mobilisera folkuppbåd som försvarar sina städer, men dessa är givetvis otränade och dåligt utrustade.

Det är få adelsmän som har råd att hålla sig med det maximala antalet soldater i fredstid; i krigstid gäller inte besgränsningarna.

Kardiens krigsflotta är liten och omodern; i ett krig skulle förmodligen solriddarnas krigsskepp få utgöra huvudstyrkan. Flottan står under konungens befäl; somliga adelsmän i hamnstäderna och en del fria hamnstäder håller sig också med några krigsfartyg.

RELIGION

Alla kardier är starkt troende på den Lysande Vägen, och i huvudstaden, Ekeborg (en mer lättuttalad förvanskning av Echtherborg), finns det stora exarkspalatset varifrån hela den Lysande Vägens kyrka styrs (med undantag från Caddo). Se Erebboken för en närmare beskrivning av denna religion.

Den Lysande Vägens kyrka är i Kardien nästan lika mäktig som adeln, men dess ledare befattar sig ganska sällan med värdsliga spörsmål. De flesta adelsmän ser dock till att ha goda kontakter blande prelaterna.

HISTORIA

Vid konfluxen raserades allt av den kultur som jorerna lyckats bygga upp i Kardien, trots att landet på grund av sitt avlägsna läge klarade sig något bättre än andra länder i Ereb. Den tid som följde på konfluxen var kaotisk och oorganiserad, och det tog 650 år innan något nytt rike bildades.

Efter konfluxen uppstod allmänt kaos i Kardien. Landet drabbades inte lika hårt av köttbitarna som det övriga Jorpagna, men tillräckligt hårt för att all administration skulle falla samman. Kardien hade länge varit en orolig ände av kejsardömet, med otaliga strider mot en förvånansvärt livaktig urbefolkning och med dålig sammanhållning mellan de olika landsändarna. Provinsen befann sig utanför kejsarens direkta maktområde och var därför dessutom ett område uppsplittrat av maktkamper jorerna själva emellan.

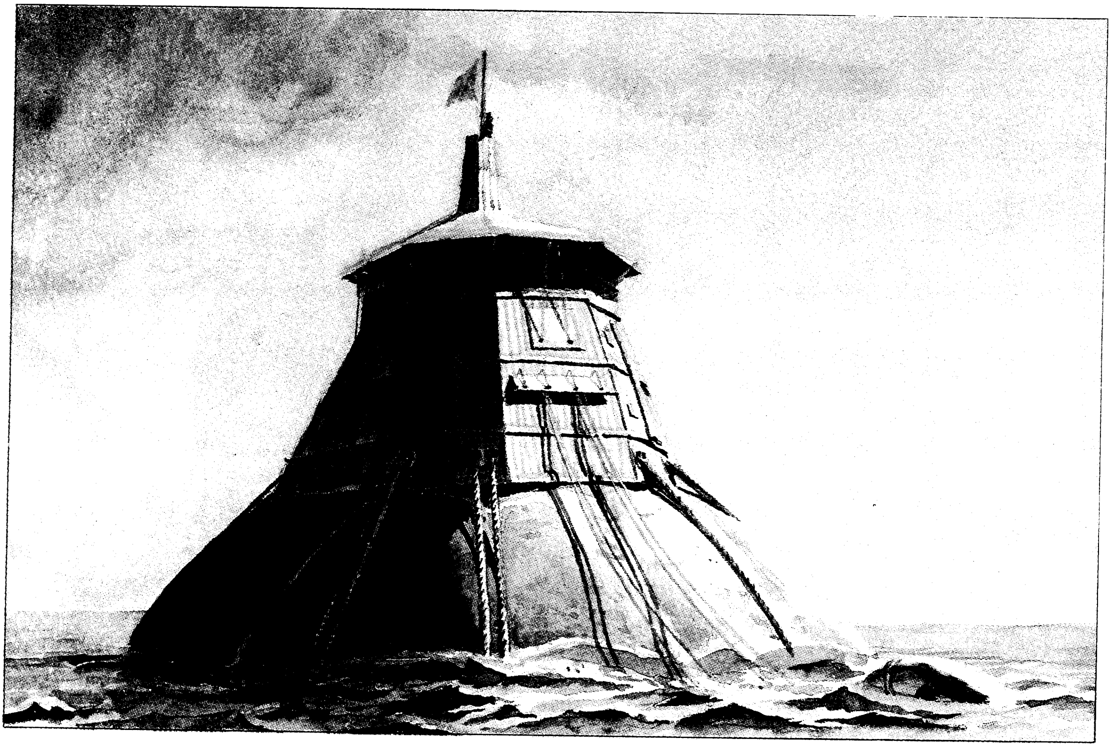
I den anarki som konfluxen förde med sig såg flera av dessa maktfraktioner chansen att själva gripa makten och som en tårta på tårtan uppstod ett litet inbördeskrig som, fastän det egentligen bara berörde en liten del av kardierna, kom att drabba så gott som hela befolkningen i södra Kardien.

Striderna tog slut av sig själva då de största drivkrafterna blivit undanröjda, och befolkningen, som samlats i byar för att lättare kunna skydda sig mot inbördeskrigets härjningar, kunde börja pusta ut. Tyvärr dog folkets ledare, Valentin Echthe, i en sjukdom strax efter detta, men de anhängare han samlat omkring sig levde kvar och bildade echtherfolket och vägrade konsekvent att ha någonting att göra med andra folk.

Kardien norr om Aidnebergen utgjorde tillsammans med Faltraxnäs länge och väl ett eget rike som försökte expandera norrut och österut. Man stod på god fot med echtherna och det hette officiellt att de var en del av riket, men man hade ingen som helst kontroll över dem. Då alvriket Goiana i öster utropades som självständigt förändrades dock saker och ting drastiskt. Man insåg genast att en expansion österut skulle vara både dum och omöjlig och faltrakierna kände sig uppgivna.

Det var förmodligen inte bara Goianas öde som ledde till Kardiens förändring vid denna tid. Man är mycket osäker på vad som egentligen hände, men den allmänna åsikten är att onaturliga makter var i farten. Somliga menar t. o. m. att det var häxmästaren i Svarta Tornet som vävt ihop någon fruktansvärd förbannelse och lagt den på de ledande i Kardien, för i samband med kriget som ledde till Goianas frigörelse tappade alla styrande helt enkelt lusten att styra riket. De blev loja, ointresserade och tyckte det var onödigt att ha ett land överhuvudtaget. Vid alla beslut som skulle fattas tyckte det bara att det inte spelade någon roll vad de gjorde, ty 'i evighetens perspektiv spelade det i varje fall ingen roll'.

Folket i Kardien förstod förstås att det inte kunde fortsätta på detta sätt, men det konstiga var att det inte fanns någon som ville bli ny ledare. I detta läge vände man sig till echtherna, på vars välstånd man länge sneglat avundsjukt och man erbjöd dem att ta över styret. Efter lång övervägan och tvekan; man ville helst inte beblanda sig med icke-echther, beslöt de att åta sig posten som Kardiens överklass. Man delade efter zorakisk modell upp riket i hertigdömen och grevskap som de delade ut till högt uppsatta ämbetsmän i sin egen administration. Eftersom man var ett målmedvetet och noggrant folk så såg man till att skaffa sig ett ordentligt lagstiftat grepp över faltrakierna, medan de ledande bara nickade likgiltigt och folket bara tittade på. Därmed spreds även den Lysande Vägen till norra Kardien.



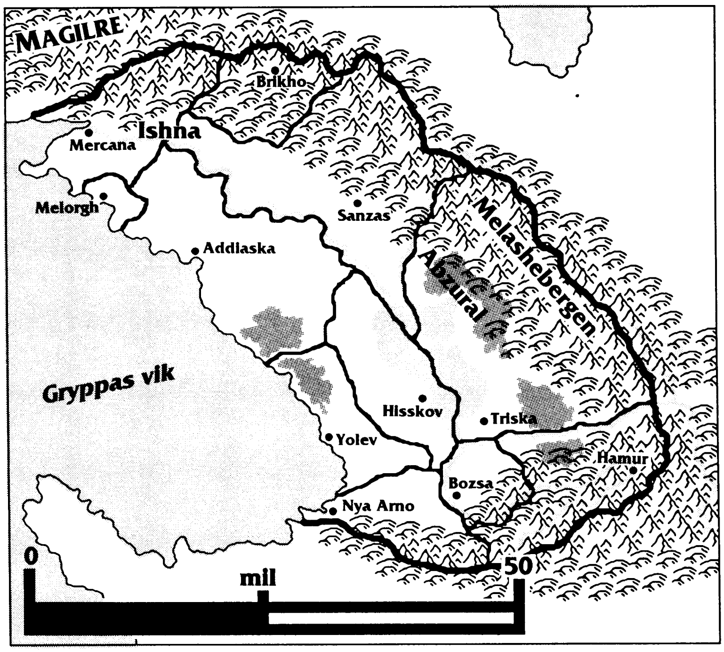
KLOMELLIEN

Från toppen av vår stridsklomull såg jag ut över flodens grönskimrande vatten. Det var ett helt vanligt rutinuppdrag; den dagliga spaningen efter smugglare och fientliga addiska trupper på floden Maure är en tråkig men nödvändig uppgift som alla soldater åker på förr eller senare, särskilt om man råkat missköta sin tjänst på ett eller annat vis.

Den här dagen var inget större undantag från den vanliga tjänstgöringen. Dagens enda incident var tillfångatagandet av en addisk pärlfiskare som försökte smuggla in sin last, bestående av trettio kilo pärlor, till byn Garramil utan varubrev. Smugglaren gav sig självmant då vår klomull närmade sig, men för säkerhets skull burade vi in honom och konfiskerade lasten.

Framåt eftermiddagen siktade vi två stycken addiska klomuller, men de var unga och höll just på att tränas att bära torn. Den ena skenade vilt då vi kom i närheten, tydligen skrämd av vår gamle Bat'thuzar, en av de äldre klomullerna i den södra styrkan. Han lär ha burit torn i mer än tvåhundra år, vilket är en anmärkningsvärd tid även för en nord-klomull. Fördelen med gamla klomuller är att tornet står stadigare på dem än på de mer hetlevrade, oerfarna unga klomullerna.

Det enda missödet under den tre dagar långa patrullen inträffade på den tredje dagen, då en järnkarp bet av en av styrlinorna. Till råga på allt så bestämde sig Bat'thuzar för att fånga den illvilliga och ganska stora fisken, och det var på vippen att den väldiga klomullen hade dykt med torn och allt; en ganska säker död för alla inne i tornet. Vi lyckades dock rigga i en ny betselstyrlina tillräckligt snabbt för att hindra vår bärare från att störta oss alla i fördärvet.



Invånarantal: ca 125.000
Befolkning: 70% människor, 15% halvlängdsmän, 8% ankor, 5% dvärgar, 2% vargmän
Huvudstad: —
Statsöverhuvud: —
Styrelseform: union av elva självstyrande statsstater
Exportvaror: timmer, salt, järn, hantverk, pärlor
Importvaror: tyger, livsmedel
Välstånd: varierar mellan de olika stadsstaterna
Armé: varierar mellan de olika statsstaterna
Religion: flera olika, bl. a. Lysande vägen
Övrigt: Landet består av elva självständiga stater

INLEDNING

Klomellien är en löst sammansatt union av elva självständiga stadsstater. Här nedan kommer bara de sju viktigaste att beskrivas, var för sig.

GEOGRAFI

Klomellien ligger vid Gryppas vik på Erebs västra kust. Landets östra gräns markeras av de låga Melashebergen som sträcker sig från norr till söder längs landets östra gränser. De norra delarna av Klomellien består av ett kalt slättland kallat Ishna. Där duger den magra och näringsfattiga jorden inte till lantbruk och Ishna är således ett glesbebygt område. Åt öster övergår slättlandet till ett kulligt område kallat Abzural. Mellan Abzurals östra gräns och Melashebergen breder sig den stora skogen Ize ut sig från norr till söder längs bergen. I mitten av landet ligger sjön Jaggarack med dess branta, klippiga stränder som sammanbinder floderna från bergen och leder ut vattnet till havet genom den djupa floden Maure.

Mot kusten blir landet bördigare och mer tätt bebygt, och här är också antalet stadsstater störst. Man livnär sig här på handel, pärlfiske, havsfiske och i viss mån jordbruk. De stora hamnstäderna är viktiga inskeppningsportar för de råvaror som hantverkarna i inlandet är så beroende av.

KLOMULLER

Namnet Klomellien är hämtat från sagan om frihetshjälpen Klomul. Det berättas att hjälten jagades i havet av sina fiender, men att han undkom deras pilar genom att gömma sig under skalet på en jättelik vattensköldpadda. Dessa sköldpaddor kallas efter honom klomuller och används till lite av varje. De används huvudsakligen som drivkraft för flodpråmar, men även till mer militära syften. Stadsstaten Triskas arme sätter ibland en överbyggnad på större klomuller och använder dem som stridsplattformar.

STATSSKICK

Klomellien består av elva självstyrande stadsstater av vilka sju är beskrivna nedan. De är alla oberoende av varandra och Klomellien bör därför inte ses som ett enhetligt land, utan snarare som en löst sammanhållen union. Städerna försöker ständigt dominera och manövrera ut varandra, så mindre strider pågår ständigt. För tillfället är handelsstaten Mercana i Klomelliens norra del mäktigast.

MERCANA

Mercana är Klomelliens största och mest betydelsefulla stadsstat. Den ligger vid floden Maures utflöde på gränsen till Magilre i norr. Mercana sammankopplas till invånarnas stora förtret ofta med staden Cvyrdo på andra sidan floden, Cvyrdo tillhör dock Magilre. För länge sedan intog dock den ökände piraten Gryppa Gultand staden vid floden och sålde ena halvan till dvärgar i Magilre och den andra till Klomellien. Mercanas befolkning betraktar sedan dess Cvyrdo som Mercanas slumkvarter.

HANDELSRÅDET OCH HANDELN

Mercana styrs av Handelsrådet med representanter från de nio rikaste och mest betydelsefulla handelsfamiljerna. Man väljer årligen två ordföranden, kallade stadsmästare, vilka för närvarande är Otte Cusmar och Haliban Nusemang, med uppgift att styra rådet och samtidigt kontrollera varandra. De övriga rådsmedlemmarna har mindre att säga till om. Deras röster räknas bara om Stadsmästarna inte kan enas, eller i frågor som gäller grundlagen. Ett beslut kan nämligen bara verkställas om båda stadsmästarna är eniga eller om rådets majoritet fällt ett utslag.

Stadsstatens rikedom ligger i handeln. På Maure förs varor till Mercana från hela Klomellien och skeppas ut till bl. a. Trakorien och Magilre. Det s. k. Handelsvägskompaniet inhandlar och fraktar varor på beställning från staden O, där varor från södern samlas och så gott som allt går att köpa.

TULLAR OCH AVGIFTER

Vill man sälja större mängder av en eller flera varor i Mercana måste man betala en tullavgift på 10% av varans eller varornas värde. Värdet uppskattas av en värderare och soldater ser till att man betalar i pengar eller lämnar en tiondel av godset. När man har betalt avgiften får man ett s. k. varubrev som innehåller en förteckning på de förtullade varorna. När man säljer varan kan köparen be att få se varubrevet. Alla som har rent mjöl i påsen skaffar således ett varubrev. Varubrev går att få tag på vid alla Mercanas stadsportar samt vid tullhuset i hamnen. Handeln med falska varubrev är ganska omfattande.

RELIGION

Majoriteten av Mercanas befolkning tillbedjer Olem, till vilkens ära ett stort tempel är uppfört mitt i staden. Enligt legenden skapade guden Olem, även kallad 'den Late', Altor och allt levande för att han var så uttråkad. Strax därpå ångrade sig Olem eftersom världen förde oväsen och inte alls var så rolig som han tänkt sig. Emellertid hade han svårt att besluta sig för omaket att förstöra sin skapelse och enligt prästerna grubblar han än. Olemdyrkarnas största uppgift är därför att be guden om nåd för att låta världen fortleva. Man försöker också roa Olem så att han inte ska bli trött och sur. Varje månad håller man skådespel och sångtävlingar på templets öppna scen för at beveka Olem. Vid festligheterna samlas nästan hela Mercanas befolkning på torget utanför templet.

I Mercana har också några Remuntrapräster (se Trakoriens religion) slagit sig ner. De får hållas på Olems teater när man av något skäl inte kan sätta upp ett skådespel. Man hoppas att guden ska finna de befängda galningarna roande.

MERCANERNA

Ungefär 85% av Mercanas befolning är människor. De återstående femton procenten är halvlängdsmän och ankor, vilka bor i speciella stadsdelar i stadens utkanter. Ankorna har byggt upp en trämur runt sitt område och de släpper bara in varelser av andra raser om de har goda skäl för sitt besök. Gycklare och handelsmän släpps så gott som alltid in.

HAMUR

De södra delarna av Klomellien utgörs av Melashebergen, som p. g. a. sin otillgänglighet alltid har varit ett populärt tillhåll för barbarer och rövare. Där bor även svartfolk som några gånger om året gör räder mot slätten nedanför bergen. Därför är befolkningen i södra Klomellien vida berömda för att vara härdade och vältränade krigare, och de lever verkligen upp till det ryktet. För några hundra år sedan fann geologen Niel Småhacka en stor silveråder i de då relativt outforskade bergen. För att skydda gruvan byggde man ett fort, vilket med åren expanderades till Hamur, Klomelliens fjärde största stad.

POLITIK

Upptäcktsresanden och skribenten Habblar beskrev i en rapport efter en resa i Klomellien hur ett val går till i Hamur:

"... Syd-klomellerna är synnerligen ett hårdfört släkte. Jag bevittnade vid ett tillfälle hur befolkningen i staden Hamur utser sin regent för det närmast påföljande åren. Spektaklet ägde rum på en stor rund scen och det började med att alla kandidaterna, åtta stycken, tågade in och placerade sig i mitten med ryggarna mot varandra. De bar olika vapen, allt från ofantliga svärd till små klubbor. Det gick nämnligen ut på att döda alla motståndare, och till den som blev ensam kvar tilldelades kronan. Så började kampen. När sex av kämparna låg blodiga på marken var det bara den väldige kämpen och de senaste åtta årens regent Humnur Krossaryxa och ett gossebarn i tonåren kvar. Utgången tycktes nu för publiken vara säker. Krossaryxa var dock uttröttad efter att ha dräpt de sex andra kandidaterna och hann inte ens göra ett enda utfall mot pojken innan han själv blödande från ett sår i halsen låg död på marken."

Gossebarnet som omtalas i texten antog efter segern namnet Mantar Vassekniv. När en kämpe vunnit ropar publiken ut ett namn, oftast inspirerat av det vapen eller tillvägagånssätt som kämpen använt sig av för att besegra de andra, vilket kämpen tar till efternamn. Mantar Vassekniv fick sålunda aldrig den respekt som t. ex. Brodwer Skallkrossare eller Ghulon Blodkäft fick.

Den som vinner regentskapet blir enväldig härskare över Hamur i ett år.

HANDEL

Från Hamur fraktas silver, järn och koppar från bergen ner till slätten. I Hamur skickas också livsmedel och andra förnödigheter ut till de mindre gruvorterna i närheten. Metallerna, som är en viktig exportvara, fraktas med hjälp av stora vagnar på en räls nedför bergen till floden Wemer där de flottas vidare ut i landet. De stora handelshusen i Mercana har i regel kontor i Hamur som tar hand om metallinköpen.

RELIGION

I Hamur dyrkan man Æsìr (se kapitlen om religion i Ransard och Jorduashur), även om gudarna har andra namn.

BEFOLKNING

Befolkningen utgörs av ca 60% människor, 30% dvärgar och 10% vargmän. I Hamur kan man säga att den starkes rätt råder, ty det finns ingen polismakt utöver en kunglig livvakt på ungefär femtio man. Alla män över fjorton år är skyldiga att gå med i armén om det skulle behövas. De som bor i Hamur är i regel vänliga men råa och de älskar att berätta våldsamma historier som en normal människa skulle ha svårt att skratta åt.

Hamurerna är ättlingar till de barbarer som vid tiden för Jorpagnas uppkomst drog sig söderut. I Hamur blandades de med kolonisatörer från Jorduashur. Det senare arvet är numera nästan omärkbart.

HANTVERK

Många olika metaller och ädelstenar som kommer från gruvor i bergen byter ägare i Hamur. Staden är ett idealiskt ställe för hantverk och smideri. Många av Klomelliens skickligaste hantverkare bosätter sig därför förr eller senare i Hamur. Speciellt berömda är de silver– och vapensmiden som flitigt exporteras över hela Ereb. Man har exempelvis tillverkat mässingsgloberna till den berömda kronolaben i Tricilve.

KORT OM ANDRA STADSSTATER

NYA ARNO

Statsskick: Oligarki
Befolkning: ca 4.500
Religion: Den Lysande Vägen (den caddiska grenen)
Huvudnäring: Jordbruk/fiske

Nya Arno grundades av överlevanden från ett förlist skepp från ön Caddo i Kopparhavet. De fortsatte leva precis som de hade gjort på Caddo, och de håller strikt på de seder och levnadsvanor de hade där. För mer information om Caddo, se beskrivningen av detta land. Kontakterna mellan Caddo och Nya Arno är mycket goda.

Trots att man tillhör den caddiska grenen av den Lysande Vägen så fördömer man inte bruket av magi i de övriga stadsstaterna; man är alldeles för små och svaga för att kunna göra något åt det.

ADDIASKA

Statsskick: Monarki
Befolkning: Ca 10.000
Religion: Den Lysande Vägen (den kardiska grenen)
Huvudnäring: Pärlfiske

Addiaska är en av Klomelliens yngre stadsstater. Den grundades när man för några hundra år sedan, upptäckte att det fanns väldigt mycket musslor ute på reven utanför kusten. Vad som lockade nybyggarna var dock inte musslorna själva utan pärlor som man kunde hitta i vissa musslor. Staden växte sedan med åren. Ett speciellt hantverk utvecklades också: konsten att göra smycken och andra ting av pärlor, bl. a. små miniatyrfigurer, utskurna ur en enda pärla. Addiaska styrs av en kung med fullt envälde.

YOLEV

Statsskick: Monarki
Befolkning: Ca 7.000
Religion: Den Lysande Vägen (den kardiska grenen)
Huvudnäring: Fiske

Yolev grundades först av alla städer av nybyggare från det gamla riket Jorpagna. Grundarna var fiskare som förvisats från sin hemtrakt och de sökte sig, till skillnad från de andra nybyggarna, till kusten. Befolkningen lever uteslutande på fisket och har på så sätt blivit totalt oberoende av resten av Klomellien. Man varken importerar eller exporterar några varor till de andra staterna och man är också den enda staten som lyckats hålla fred med sina grannstater. Fiskandet har gjort att befolkningen utvecklats till ytterst goda sjömän och många kaptener i Mercanas handelsflotta kommer från Yolev.

TRISKA

Statsskick: Oligarki
Befolkning: Ca 20.000
Religion: Dyrkan av Æsìr (se Ransard och Jorduashur)
Huvudnäring: Jordbruk

Det aggressiva Triska styrs helt av stadens tre mäktigaste ätter: Cudda, Vildbete och Peffomir. Stadsstaten skakas ständigt av inbördes maktkamper som bara mattas tillfälligt då man försöker roffa åt sig mer land från någon annan stadsstat i närheten. Ungefär 85% av Triskas befolkning livnär sig på jordbruk. Triska är därför Klomelliens största stadsstat till arealen. Vid missväxt brukar man skicka ut sin arme på plundringtåg till närliggande stater. Kommer krigarna tillbaka som segrare använder man bytet till att kompensera missväxten. Kommer armen tillbaka som förlorare eller inte alls har man åtminstone förlorat några munnar att mätta...

SANZAS

Statsskick: Demokrati
Befolkning: Ca 12.000
Religion: Ingen
Huvudnäring: Jordbruk

Sanzas första innevånare var halvlängdsmän som flytt från en hemtrakt som plundrats av svartfolk. Det kulliga området i Abzural påminde om deras hemtrakter och valdes som ny boplats. På kullarna runt staden odlas förnämlig tobak som exporteras till de andra staterna i Klomellien. Stadens små hus ligger utspridda över ett stort område så att staden mer påminner om en stor lantby än om en stad. Sanza styrs av borgmästaren och en samling ämbetsmän som kallas byrådet. Rådets medlemmar väljs vart femte år.

Halvlängdsmännen i Sanzas får ständigt se sig förolämpade av sina storvuxna grannar, men man ignorerar dessa så gott det går och försöker hålla sig på sin egen kant.

INTRESSANTA PLATSER

KVULMSJÖN

Kvulmsjön ligger invid bergen i östra Klomellien. Sjön har höga, branta stränder och dess vatten är brunfärgat och trögflytande. Ingen vet varför vattnet ser ut som det gör, men inom vissa religösa sekter omnämns Kvulmsjön som 'Gudarnas avlöpa' eller 'Det ondas anal'. En ohygglig stank gör att bara svartfolk vistas i dess närhet. Svartalfstammen 'De hårlösa' har sin boplats på sjöns norra strand. De livnär sig på att fiska den sällsynta kvulmerkarpen, som såvitt man vet bara lever i Kvulmsjön. Kvulmerkarpen betraktas av människorna i de större städerna som en delikatess och säljs där under namnet Gyllenkarp.

DIMMIGA DALEN

Dimmiga dalen ligger i de södra delarna av Klomellerbergen. Den täcks av en tjock dimma som aldrig tycks lätta. Ingen vet vad som finns under dimman ty få som gett sig ner i dalen har någonsin kommit tillbaka. Detta är ett utmärkt ställe att placera ett äverntyr på.

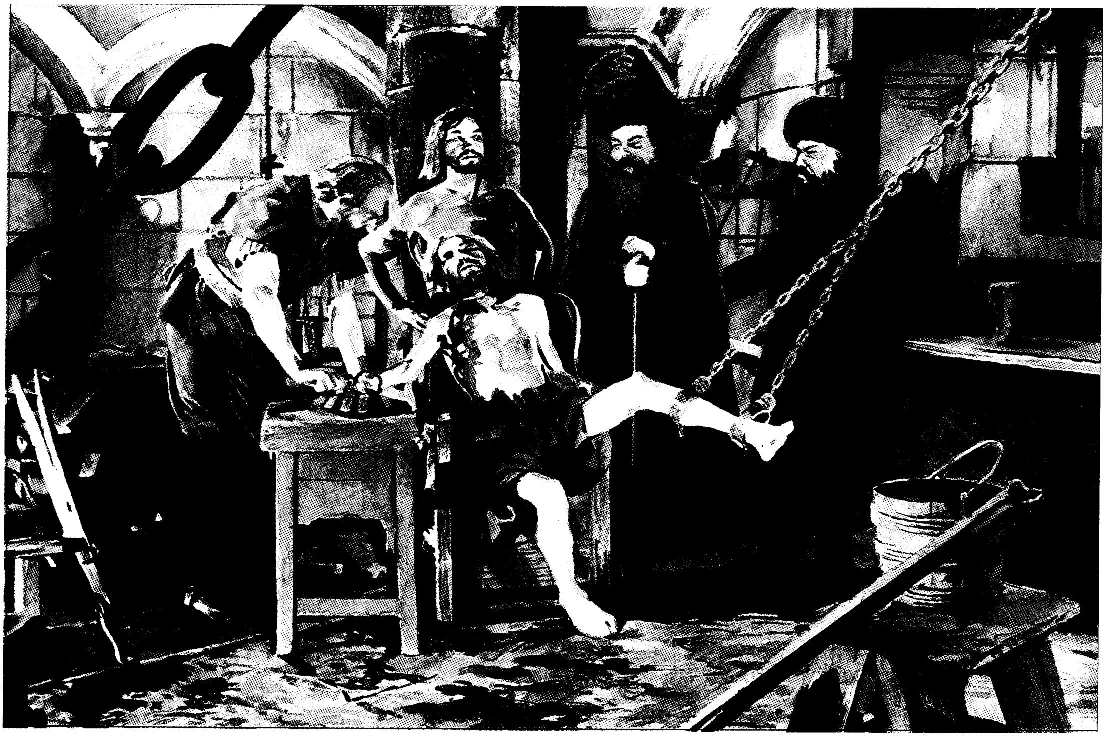
JORAGA

På ön Diamor i Jaggrack-sjön ligger ruinstaden Joraga. Joraga gick under när en magiker en gång kallade en elddemon från Kaos och misslyckades ta kontrollen över den. Demonen brände upp hela Diamor men lyckades inte ta sig från ön eftersom den varken kunde färdas genom luft eller vatten. När demonen så småningom hade förvandlat allt brännbart på ön till aska kunde den inte hålla sig brinnande längre utan dog. Befolkningen runt sjön seglar ytterst sällan i närheten av ön och går definitivt inte i land på den.

HISTORIA

Klomellien befolkades relativt sent eftersom området sedan gammalt var ett tillhåll för svartfolk. Kolonister från det gamla Jorpagna bosatte sig längs Kopparhavets norra kuster och fortsatte norrut i Zorakin. De seglade över Gryppas vik för att bygga städer i nuvarande Magilre, varifrån de först runt 620 fO vågade sig över bergen in i Klomellien. Den tredje Konfluxen drabbade inte Klomellien lika hårt som andra länder i regionen, och när Jorpagna gick under i katastrofen blev dess kolonier i Klomellien självständiga.

Under århundradena sedan konfluxen har Klomellien fört en anmärkningsvärt undanskymd tillvaro i Erebs historieböcker. Området har varit alltför splittrat av inre stridigheter för att kunna ha haft något finger med i spelet i världspolitiken, och det ligger lite för avsides till för att ha varit intressant för andra makter i området. Landets främsta fiende är Magilre, som alltid sneglat på Klomelliens råvarutillgångar. Man har goda kontakter med Kardien, med vilka man byter salt mot livsmedel och metaller. Just Klomelliens saltproduktion gör att man har ett ganska utspritt välstånd; det är inte många som är riktigt rika, men det finns inte heller så många som är riktigt fattiga. Vem som helst kan alltid skaffa sig en tunna och utvinna några kilo salt på några dagar. Salt är en mycket begärlig vara runt om i Ereb, och man kan göra sig goda förtjänster.

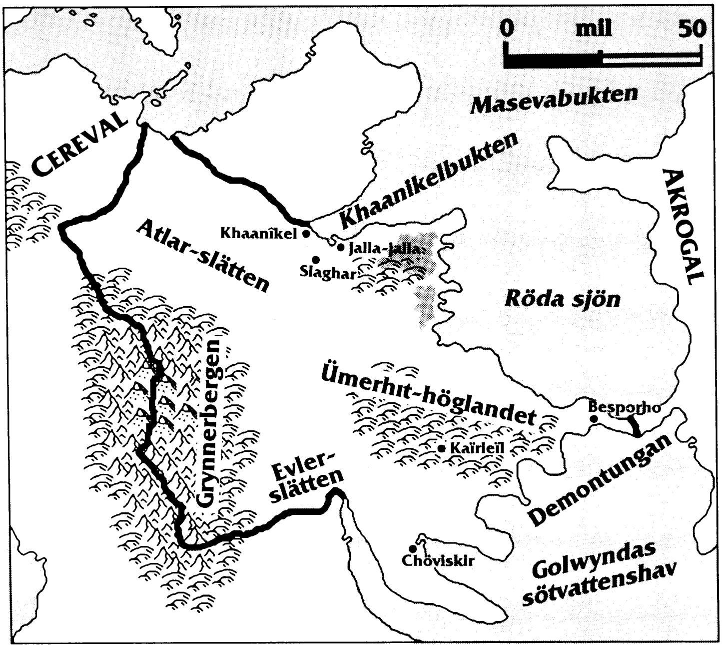


NIDLAND

Den här dagen hade vi mycket att göra i 'verkstan'. Tre stycken främlingar hade blivit ertappade av en gränspatrull ur folkarmén på väg över muren, och två discipler hade personligen kommit för att ta hand om dem. De smutsiga spionerna skulle minsann få ångra att de någonsin kommit till vårt sköna rike... De visste inte vad som väntade — vårt sköna labraatrium! Överdiscipel Omâkh befallde att vi skulle börja med Andra graden; i mitt tycke ett ganska lindrigt straff för en förrädare mot nationen, men man ifrågasätter inte gärna en överdiscpiels order. Man ville tydligen ha fram en bekännelse.

Medan vi spände fast det intet ont anande offret — den stackaren trodde tydligen att vi bara tänkte tortera honom lite grann på vanligt vis — så förberedde Omâkh och hans assistent den Andra gradens ritualer. Förrädaren skrek lite grann då vi ryckte ut hans naglar, men om han visste att detta bara var uppvärmningen skulle han nog ha talat, den fähunden. Då Omâkh befallde honom att tala dristade sig det aset till att spotta honom i ansiktet till svar, och till min stora glädje och tillfredsställelse beordrade överdiscipeln sin assisent till att avbryta förberedelserna, och i stället börja med den Fjärde gradens ritual — helvetesmarschen!

Vi spände fast ena benet i platinakedjan och injicerade Mörkersalvan i halspulsådern, och knappt hade vi gjort detta förrän kräket svimmade av smärtan. Disciplerna såg förnöjda på hur främlingens kropp gjorde små spasmatiska ryck då medlet började verka. Då främlingens ben började sparka — ett tecken på att han nu var i sitt eget lilla fantasihelvete, passade vi på att bränna om hans fingeravtryck. Vad som därefter hände vet jag inte, men när disciplerna var klara med sina ritualer var det bara en liten dallrande geléklump kvar på den stol där vi lämnat främlingen...



Invånarantal: ca 240.000
Befolkning: människor 100%
Huvudstad: Khaanîkel (ca 18.000)
Statsöverhuvud: Vicotnik Ärkemagikern
Styrelseform: magokratisk diktatur
Exportvaror: tyger, ädelmetaller, kryddor, hantverk
Importvaror: järn, slavar, vapen
Välstånd: fattigt
Armé: okänt. Troligen stark
Religion: kuzherismen (starkt rasistisk monoteism)
Övrigt: landet styrs med järnhand av mörkermagikern Vicotnik. Främlingar släpps ej in utan tillstånd. Magi förbjuden. Mur omger hela riket.

INLEDNING

I ostligaste Ereb, mellan Grynnerbergen och Demontungan, ligger det sägenomspunna Nidland. Landet i sig är ganska ungt, och starkt influerat av akrogalisk kultur. Detta har sin orsak i att landets grundare och envåldshärskare, Vicotnik Ärkemagikern, kommer från Akrogal.

GEOGRAFI

Nidland utgörs till större delen av en ungefär 400 meter hög högplatå. Vid kusterna sluttar landet ganska brant nedåt på en sträcka av några kilometer. De smala kustremsorna är rikligt beodlade av *alkhêri*, ett slags gräs vars ax kan malas till ett grönt mjöl. Uppe på höglandet är marken mycket mager, och den tunna jordskorpan binds upp av buskar och låga träd.

Höglandet bebos huvudsakligen av får och klippgetter som lever på de fåtaliga grästuvor som finns.

DEN STORA MUREN

Den Stora Muren löper längs hela Nidlands gräns mot omvärlden, även mot havet. Den är fyra meter hög och fyra meter tjock, och var femtionde meter reser sig sex meter höga torn. Muren uppfördes mellan åren 502 och 541, huvudsakligen av straffångar, brottslingar och inköpta slavar. I vart hundrade torn, det vill säga med fem kilometers mellanrum, finns kraftigt befästa portar. Det sägs vara omöjligt att ta sig in i Nidland på annat sätt än via dessa portar som bevakas natt som dag.

NIDLÄNNINGARNA

Nidlänningarna är ett högvuxet folk, med solbränd hy och svart, kraftigt hår. Stora yviga helskägg är standard hos männen. Så gott som alla nidlänningar är klädda enligt samma mönster; *puffader*, mycket vida byxor, på benen; en *khresh*, tygväst, eller *thogu*, en lång rock liknande en bad– eller morgonrock är det vanligaste plagget på överkroppen tillsammans med en luftig ljus skjorta. Huvudbonaden utgörs oftast av *burtanen*, en mycket lång tygremsa hoplindad till en boll som sätts på huvudet.

Under Vicotniks inflytande har de en gång stolta och högburna nidlänningarna blivit mentalt förslöade och svaga. De lyder order utan att tänka efter, och allt som Ärkemagikern eller hans domare yttrar är lag.

Nidlänningarna talar nidländska, en ursprungligen akrogalisk dialekt som blandats upp med joriska språk och barbarspråk så mycket så att den inte längre är förståelig för en annan akrogaler.

STATSSKICK

Vicotnik styr Nidland med järnhand. De som inte lyder hans påbud eller följer hans lagar, döms till straffarbete av varierande längd (för mindre förseelser) eller till Labraatriet (för grövre brott). Labraatriet är Ärkemagikerns egen experimentkammare där han och hans lärjungar tränar sina magiska färdigheter och försöker finna nya användningsområden. Dessa experiment är oftast *mycket* plågsamma. Skräckhistorier går om folk som fått sin benmärg förvandlad till kokande bly, som fått hela skelettet upplöst så att det bara varit en dallrande köttklump kvar, som fått huvudet nedflyttat på magen, eller som har drabbats av förbannelser som gör att de blir darrande nervvrak så fort de ser solens ljus. Hur mycket av detta som är sant är svårt att avgöra, men visst är att ingen kommer från Labraatriet utan antingen svåra missbildningar eller allvarliga psykiska problem. Dessa brottslingar blir oftast utstötta och ihjälslagna så fort de släpps ut från Labraatriet.

Vicotnik rustar för ett stort krig. För att lägga grunden till en total seger har han vidtagit tre åtgärder som skall göra honom till en naturlig ledare för nidlänningarna.

- Dels har han sett till så att folket i samhällets botten fått det bättre, så att de skall kunna vara dugliga soldater. Detta har också försatt dem i ett slags tacksamhetsskuld, och många har svurit Vicotnik evig trohet för att han 'räddat dem ur träsket'.
- Dels har han med besvärjelsers hjälp raderat ut det förflutna ur folks minnen och därigenom brutit banden med det gågna. Detta har gjort att den enda värld de känner till är Nidland, och allt annat betraktas med stor misstänksamhet.
- Dels har han genom sina hårda lagar och mörkermagins förmåga att läsa sinnen 'visat för folket att han är en rättvis ledare', som straffar de skyldiga och låter de oskyldiga gå. Detta i samband med kuzherismens läror gör att nidlänningarna halvt om halvt ser honom som en gudom.

STYRELSE

Vicotnik styr Nidland med ett antal medhjälpare som övervakar folket och vidarebefordrar Ärkemagikerns beslut. Vicotnik har närmast under sig tjugo lärjungar, även de väl insatta i mörkermagins mysterier, men långt ifrån fullärda som Vicotnik. De tjugo lärjungarna kallas i dagligt tal för domare, eftersom det är de som med sin tankeläsningsförmåga avgör vem som är brottsling och vem som är oskyldig. (För civilrättsliga mål finns en åttahundra kapitel lång bok med prejudikatsdomar, vanligen kallad *De åttahundra stegen*.)

De som är närmast under domarna är *disciplerna*, de som studerar mörkermagins innersta hemligheter och satsar på en framtid som domare. Dessa är mellan femtio och etthundra stycken unga lovande magiker som uppmärksammats av domarna på deras resor runt om i Nidland. De som inte klarar av sluttesterna i magikerakademin blir eremiter uppe i bergen och får avlägga ett löfte om aldrig använda sin magi. Vicotnik ser till så att de håller löftet...

Varje stad och by har en åldersmäster som ansvarar för stadens handlingar. Oftast är det byns äldste man som sköter denna syssla; dels eftersom han känner de flesta i byn och har lång livserfarenhet: dels eftersom det inte är någon större förlust om han skulle råka tabba sig... Åldersmästern har också inofficiellt beslutanderätt över samhällets befolkning. Vilka metoder han använder för att driva igenom sina beslut är egalt så länge de inte bryter mot Ärkemagikerns lagar.

BROTT OCH /*STRAFF*/

Här följer ett urval av de lagar som gäller i hela Nidland. Straffet för det aktuella brottet står sist, mellan snedstrecken.

- Det är förbjudet för icke nidlänningar att vistas på nidländsk jord (man kan få ett särskilt tillstånd om man betalar tillräckligt mycket, t. ex. 10 gm/dag). /*Straffarbete i 1 månad per olovlig dag, samt böter om 10 gm per dag. (Har man inga pengar upprepas arbets–straffet.)*/
- Det är förbjudet att dräpa nidlänningar. /*Labraatriet*/
- Det är förbjudet att stjäla nidlännings egendom. /*Straffarbete 1 dag x stöldgodsets värde i sm*/

- Det är förbjudet att predika andra läror än Kuzhers i Nidland. /*Labraatriet*/
- Det är förbjudet att använda magi i Nidland. /*Labraatriet*/
- Det är förbjudet att tigga pengar eller livsmedel. /*Tvångsrekrytering till armén*/

HANDEL

Eftersom främlingar inte tillåts sätta sin fot på nidländsk mark utan särskilt tillstånd, så sker så gott som all handel på stora flottbasarer utanför hamnarna. På så sätt får man mycket god överblick över vad som kommer in och vad som förs ut ur landet.

De främsta exportvarorna är sidentyger, guld och silver, medan de viktigaste importvarorna är kryddor från Akrogal, timmer från Barbia, järn och vapen från dvärgarna i Grynnerbergen och hästar från Hynsolge. Nidlänningarna är kända för att vara hederliga handelsmän som betalar bra för god kvalitet.

MILITÄRMAKT

Ingen vet hur pass väl rustade nidlänningarna är, men mycket talar för att man för tillfället håller på att samla ihop väldiga arméer till den Stora Reningen, ett väldigt korståg över Ereb. Då Vicotnik först kom till Ereb år 468 eO utsade han nämligen en profetia om att världen hade ett dussin dussin år på sig att underkasta sig honom. Ännu, då två år återstår innan de 144 åren har passerat, har inget land ens velat tala med Vicotnik, och ingen vet vad som händer bakom den Stora muren.

RELIGION

Den enda tillåtna religionen i Nidland är kuzherismen. Denna religion skapades sannolikt av Vicotnik själv för att passa hans egna syften med tanke på Nidlands kommande öden. Vittberesta personer uppger sig dock ha stött på delar av kuzherismens läror på flera olika håll inom olika akrogaliska kulturer, vilket fått de lärde att tro att Vicotnik tagit snuttar ur flera olika läror och satt ihop de som passar honom.

Kuzherismen går i kort ut på att nidlänningarna är Kuzhers (*Kuzher* betyder 'den Ende [Guden]') utvalda folk som skall härska över Ereb. Andra folkslag är i alla avseenden underlägsna nidlänningarna, som med den Endes profet (Vicotnik) på sin sida skall krossa alla irrläror och återta den plats som Erebs härskarfolk som de är förutbestämda att vara.

Uppdiktade händelser i den avlägsna forntiden förklarar varför nidlänningarnas öden blivit som det blivit, bl. a. har de gång på gång svikit Kuzher och hängivit sig åt andra gudomar. Detta ger faktiskt många nidlänningar skamkänslor, vilket gör dem än mer fanatiska i sin tro.

Särskilt avskyvärda är de ondsinta älvfolken, vilka alltid satt käppar i hjulen för de framåtsträvande nidlänningarna, härskarrasen. Med sitt tålamod och mesiga väntande på 'det rätta ögonblicket' har de hindrat människan från att göra de framsteg de fick kännedom om redan vid skapelsen. Älvfolken är dessutom opålitliga, lögnaktiga och utrustade med demoniska förmågor, såsom mörkerseende, odödlighet och extra god hörsel. Deras ovala pupiller anses vara bevis för att de skapats av samme onde gud som skapade ormarna och vildkatterna. De spetsiga öronen anses vara en förlängning av deras vassa och skadliga själ.

För att kunna upplysa Erebs folk om hur saker och ting egentligen ligger till, så finns det två metoder; mission eller krig. De som inte godvilligt konverterar och erkänner nidlänningarna som Erebs självklara utvalda härskarfolk har själva valt det senare alternativet.

HISTORIA

Det område som numera utgör Nidland var länge en del av Hynsolge, men efter Dvärgarnas marsch i början av 400-talet eO blev området alltmer avskuret från den hynsolgiska kungamakten. Området kännetecknades av förvirring och allmän oreda.

Så en dag år 468 eO kom en kortvuxen, småkraftig man i fotsid svartbrun sidenkåpa vandrande österifrån över Demontungan in i Ereb. Han kallade sig Vicotnik Ärkemagikern, och de som undrade över hans tillnamn behövde inte fundera så länge till. I Österns okända länder hade han lärt sig magi som Erebs lärde aldrig hört talas om; en mäktig, ondskefull magi som mest verkade vara till för att ställa till bekymmer och elände för folk.

Vicotnik skaffade sig genom sitt karismatiska sätt snabbt flera anhängare, och snart

hade han drivit områdets fåtaliga och veka styresmän i landsflykt med sina onda besvärjelser. Genom sina följeslagare, som av Vicotnik lärde sig den nya magin, kunde Ärkemagikern styra folket som han ville. De som inte lydde hans påbud fick hemska straff, från förstorade näsor till avlägsnande av skelettet i kroppen på den 'skyldige'. De landsflyktiga adelsmännen gav området det föga lockande namnet Nidland, och så har landet fått heta sedan dess.

Till en början styrde Vicotnik sitt rike som en vanlig handelsstat, men efterhand började han proklamera nya lagar och förordningar för folket. De hynsolgiska gudar som folket dyrkat vid hans ankomst förbjöds, och i deras ställe införde Vicotnik sin egen religion; *kuzherismen.*

Vidare så skärptes straffen på alla vanliga brott betydligt, och Vicotniks 20 domare såg till så att alla fick 'rättvisa' domar. Främlingar släpptes inte längre in i landet hur som helst, utan tillstånd måste sökas i förväg. All form av magiutövande förbjöds, givetvis med undantag för Vicotniks lärjungar, de tjugo domarna. Skatterna fördubblades för de rikaste jordägarna, medan de fattiga sattes till tvångsarbete där de fick lön och mat.

Naturligtvis väckte dessa reformer många protester, men med mörkermagin i sin makt tordes ingen sätta sig upp emot Ärkemagikern.

År 502 påbörjades arbetet på Den Stora Muren, ett gigantiskt fästningsverk som ursprungligen var tänkt att göra hela Nidland till en enda stor borg. Smärre problem, främst brist på arbetskraft, har dock gjort att Muren på sina ställen, särskilt vid kusterna, är ofullständig.

Under de senaste sjuttio åren, sedan Muren fullbordades, har ytterst få rapporter kommit om vad som egentligen händer bakom 'stenridån', som Muren kallas. De mest tillförlitliga källorna uppger att Ärkemagikern håller på att rusta för ett enormt krig, men ingen tar dessa hot på egentligt allvar. Ett är dock säkert; Vicotnik har på något sätt fått ett enormt stöd bland nidlänningarna. Alla tycks vara honom lojala intill döden. Om detta beror på magiska krafter eller att han är en god ledare vet ingen, men många ser på nidlänningarnas fanatism med stor oro.



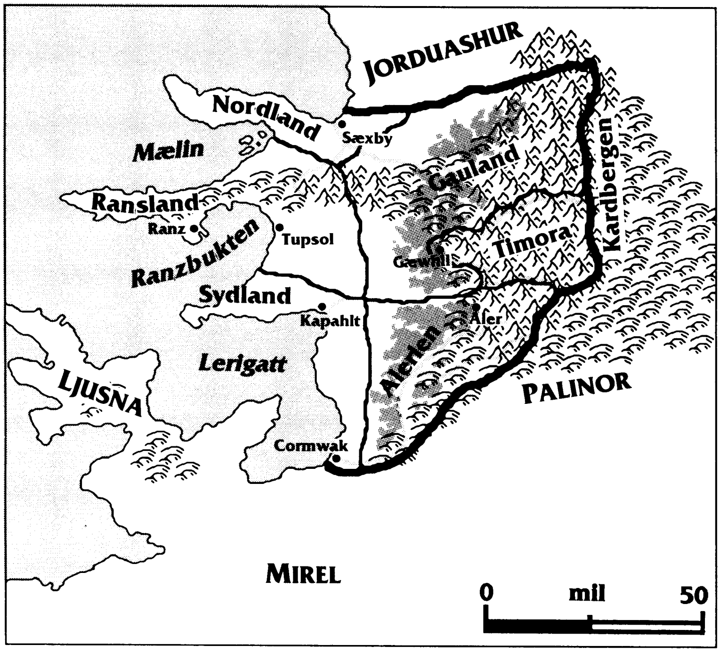
RANSARD

Striden var mycket jämn, men ingalunda ointressant. Det ena utfallet följde det andra och ingen utav krigarna visade några tecken på att mattas i sina attacker. De var bägge lika fast beslutna att vinna, och vem hade kunnat tro att den enkle, orustade styrmannen skulle kunna bjuda den ökände gripryttaren och klanhövdingen Ferdhan ap Griffwuth på en jämn kamp?

Bakgrunden till de bägge stolta, högburna männens fejd var lång och invecklad. Gahlan, en simpel, fridsam styrman från Sæxby, hade aldrig visat någon som helst vilja att hämnas sin far, som stupat i en skärmytsling mellan Ferdhans fader och missnöjda män från Sæxby, och han hade lydigt fogat sig i beslutet att Ferdhan valdes till klanhövding i stället för hans farbror.

Så hade Gahlan utan förvarning låtit dräpa tre av Ferdhans män då de kom för att driva in skatten på bytet från den senaste sommarens plundringståg. Ferdhan hade i egenskap av styrman fått tredubbel sold och var efter ett lyckat år en ganska förmögen man, och nu tyckte han tydligen att stunden var kommen att hämnas sin far, som 'av misstag' fått Ferdhans faders spjutspets i ryggen.

Gahlan var klädd i sin faders gamla kläder, med endast sin merrlokh som skydd; Ferdhan, däremot, stred i sin korta brynja, gamla hjälm och en liten tarque. Gahlan hade gått till ursinnig attack då Ferdhan och hans anhang kom till hans gård för att göra upp, och klanhövdingen hade till en början haft fullt sjå att hålla honom från sig. Ständiga undanmanövrer, parader och finter hade räddat den betydligt mer stridstränade Ferdhan från ett snabbt slut under Gahlans lätta svärd. Nu hade striden blivit jämnare, men utgången var mycket oviss. Var hämndens stund kommen, eller skulle Ferdhan kunna stå för sin faders 'misstag'?



Invånarantal: ca 130.000
Befolkning: 85% människor, 15% svartfolk
Huvudstad: Kapalht (ca 4.500)
Statsöverhuvud: Argald II
Styrelseform: klanbaserad monarki
Exportvaror: bergsalt, metaller, pälsverk
Importvaror: ädelmetaller, spannmål, plundringsbyte
Välstånd: normalt
Armé: mycket stark. Flygande grip-kavalleri
Religion: dyrkan av Æsìr, en gudafamilj
Övrigt: Ransarderna är kända för sin hänsynslöshet i strid. De använder långa, öppna skepp till havs och flygande gripar till lands

INLEDNING

Konungariket Ransard är i södern allmänt sett som ett barbarrike, och ransarderna får ofta stå ut med att bli kallade saker som 'ondskans hantlangare' eller 'barbariets förkämpar'. De som känner till den ransardiska kulturen närmare vet dock att detta inte är sant. Folket är endast mycket avlägset besläktade med de övriga barbarfolken i Ereb.

En annan orsak till att ransarderna fått det dåliga rykte de faktiskt har är förmodligen deras val av allierade, griparna i Kardbergen. Trots att gripar inte är ondsinta av naturen, kan man få den uppfattningen när man hör talas om deras dåd i Ransarderrikets tjänst.

GEOGRAFI

Ransard ligger i västra Ereb, söder om Jorduashur och norr om Ljusnahalvön. Själva kärnan i riket består av de tre ransardiska halvöarna; från norr räknat Nordland, Ransland och Sydland. På senare tid har riket även lagt under sig de angränsande kungarikena Timora och Alerien. Dessa provinser är nominellt självständiga men deras vortiger, kungar, är ättlingar till den ransardiske härskaren och starkt förbundna av urgamla släktband.

Mellan Nordland, Ransland och Timora ligger Gauland, ett land som inte tillhör något av de fyra områdena. Vortigern i Gauland betalar tribut till den rasnardiske vortigern och skickar kämpar i händelse av krig. I övrigt är Gauland självständigt, men styresskicket är detsamma som i det övriga Ransard.

Ransard begränsas i öster av Kardbergen, som i sina högsta toppar når nästan 4.000 meter. I Kardbergen bor flera livskraftiga orcherstammar, bl. a. Röda månens orcher, som flera gånger gjort framgångsrika plundringståg ned mot kusten.

Nedanför bergen utbreder sig ett delvis skogsbeklätt högland som når nästan ända fram till kusten. Skogen är ganska gles, och på flera ställen har man lyckats bränna bort stora arealer som kan användas till åkermark i stället.

I Kardbergen finns ett stort antal gripnästen. Griparna är enstöringar som mestadels jagar bland bergen och i Palinor, där boskapen inte kan fly in i några skyddande skogar. För länge sedan lyckades man tämja ett antal unga gripar, och sedan metoden väl blivit känd har ransarderna byggt upp ett slagkraftigt gripkavalleri. Med dessa flygande bestar som riddjur sätter ransardiska krigare skräck i de mest vältränade trupper.

RANSARDERNA

Ransarderna är klart över medellängd (180 cm) och är därtill kraftigt byggda. De är ljushyade och har ofta blå ögon. Hårfärgen varierar, men så gott som alla vuxna män har kraftig skäggväxt.

Man klär sig av naturliga skäl ganska varmt, och av ullen från kardfåret väver man tjocka, vindtäta tyger som färgas med örter och mossor i lysande färger. Varje klan har sin egen speciella mönstring på sina klädedräkter; på så sätt kan man genast se vilken klan en ransarder tillhör. Basplaggen består av en enkel vit linneskjorta, en långärmad jacka och kraftiga hosor i enfärgat tyg, och en *merrlokh,* ett långt tygstycke som viras runt kroppen och sätts ihop framtill med ett spänne. Den hänger ganska löst på vänster sida av kroppen, så att man i brist på annat kan använda det överflödiga tyget att parera med i strid.

Då man rustar sig för strid är klädedräkten en helt annan. En ringbrynjeskjorta och arm– och benskenor av metallförstärkt läder är den vanligaste rustningen, tillsammans med en öppen konisk hjälm med ringbrynja som hänger från hjälmens underkant ned på axlarna. Favoritbeväpningen är en *seax* (ett mellanting mellan kort– och bredsvärd) och en *tarque* (en liten rundsköld med ett handgrepp i mitten). Tarquen används även som ett offensivt vapen; ungefär som en högerhänt boxare använder sitt raka vänsterslag kan ransarden knocka sin motståndare med skölden. Till detta bär man oftast även ett långt (2,5 meter) spjut som kan användas från hästryggen, i närstrid eller som kastspjut. En lång dolk fullbordar beväpningen. Somliga bär i stället för allt detta bara ett enormt tvåhandssvärd, en *glamorg*. Detta kan vara upp till två meter långt och fordrar väldig styrka för att svingas. Gripburna bågskyttar är inte särskilt vanliga men *oerhört* träffsäkra, och med sina järnhårda bågar kan de ransardiska bågskyttarna genomborra både en sköld och en stålhjälm med ett enda skott.

De ransarder som vid början av sin mognad anses kunna bli krigare, tränas mycket ingående i denna sysselsättning. Förutom vapenträning får man även träna obeväpnad närstrid, överlevnad i fält, excersis och att föra befäl.

VÄRDERINGAR

Formade av bittra konflikter har ransarderna blivit ett släkte av aristokratiska krigare med hög självkänsla. Likt många andra folk, till exempel jih-punerna, lever de efter stränga hederskodex som klart formulerar vad som är rätt och fel. Detta är nästan ett måste; tveksamhet är en stor synd i Ransard.

Ransarderna är ett högdraget, arrogant, stundtals grymt och hänsynslöst folk, som premierar fysisk styrka och föraktar obeslutsamhet och feghet över allt annat. Den idealiske ransardern skall vara stor, stark, rättvis, hård, känslokall och en god taktiker. Tyvärr, för landets fiender, är detta också ganska vanliga egenskaper.

Ransarderna anser sig vara överlägsna alla andra folk i Ereb (vilket de i viss mån också är), och de är inte direkt blygsamma av sig. Andra folkslag betraktas som ociviliserat slödder, knappt bättre än djur. Särskilt föraktfulla är de mot ankor, halvlängdsmän och svartfolk, som alla anses vara onaturliga skapelser av en perverterad gud. Man har egentligen ingenting emot älvfolk, men det är en allmänt utspridd trosuppfattning att man blir odödlig av att dricka alvblod, varför alverna nogsamt undviker ransarder.

Sinsemellan verkar ransarderna resonabla och rättvisa; de som begått något fel står för sitt brott och tar sitt straff utan att klaga. Mot andra folk kan de verka hänsynslöst känslokalla och obarmhärtiga. I det kärva klimatet har deras filosofi blivit ett redskap för överlevnad.

På slagfältet är ransarderna bokstavligt talat utan fruktan. En ransarders duglighet mäts ofta i hur många fiender han har dräpt, och många krigare bär hängande i bältet små käppar där de gör en skåra för varje offer. En ransarder som lider av mindervärdeskomplex lämnar oftast sin klan och beger sig ut i världen som lycksökare. De är då noga med att inte röja sin rätta bakgrund; ransarder är *inte* populära ute i Ereb.

SPRÅK

I Ransard talas ransardiska, en västnargurisk dialekt. Språket liknar sålunda jordiska ganska mycket, och man har också relativt lätt att förstå språken i de tidigare grannländerna Timora och Alerien.

STYRE

Ransarderna lever i klaner, bestående av mellan 50 och 500 personer. En klan motsvarar ungefär en nutida familj, men banden mellan klanmedlemmarna är *mycket* fasta. Klanens överhuvud är dess äldste manlige medlem, såvida denne inte anser sig ovärdig, i vilket fall han själv utser en annan klanhövding.

Klanernas praktiska funktioner är många. Genom att ha en väldigt fast sammanhållen gemenskap blir man starkare mot yttre påfrestningar, eftersom alla då hjälps åt i nödens stund. Klanerna förfogar över varsitt landområde, oftast några kvadratkilometer stort, där klanhövdingarna fungerar som ett slags länsherrar.

Det finns ingen fastställd rangordning mellan klanerna.

VORTIGERN

Ransard styrs av en kung, *vortigern*. Denne är landets härförare i krig, överdomare i alla rättsliga mål, administratör av rikets handel och rikets skattmästare. Vortigern sitter på tronen fem år i taget, varpå han skall godkännas av klanhövdingarna. Om han skulle befinnas olämplig som vortiger, eller om han själv anser sig ovärdig, så utser han själv sin efterföljare, vanligtvis, men inte alltid, sin äldste son.

Vortigern har absolut makt och behöver inte rådfråga någon annan innan han fattar ett beslut. De klanhövdingar som inte håller med konungen kan välja att inte lyda honom, men detta sker på egen risk. Förmodligen dör han innan han hinner ångra sig.

Eftersom varje klan bor inom ett ganska litet område, så fungerar klanhövdingarna automatiskt som ett slags länsherrar. Medlemmar ur en klan slår sig inte ned på andra klaners område, såvida de inte gifter in sig i den klanen eller köper mark av den. Ransard består sålunda av ett hundratal 'län' som lyder under en klanhövding. Staden Kapahlt och dess närmaste omgivning lyder alltid under den sittande vortigern, och folket som lever här har sålunda en särställning.

Landet styrs från huvudstaden Kapalht, där vortigern och hans hov finns. Staden är för övrigt den enda i Ransard värd namnet; övriga samhällen är ganska små,

LAGAR

Ransards lagar är jämfört med övriga Erebs ovanligt upplysta och humana; invånarnas självkänsla gör hårda straff onödiga. Som grundregel har man devisen att *"Behandla andra såsom du själv önskar bli behandlad"*. Detta kanske rimmar illa med tanke på deras uppträdande i strid, men ransarderna förutsätter att alla andra folk skall vara lika hårdföra i krig som de själva.

De använder dock aldrig tortyr mot krigsfångar; en besegrad fiende skall bemötas med respekt. En slav kan vänta sig ett tolerant, om än ovänligt och opersonligt, behandling.

Fejder klanerna emellan är inte helt ovanliga då man inte direkt kan avgöra vem som är skyldig. Oftast gäller fejderna landområden som två klaner gör anspråk på; vortigern är inte alltid tillgänglig för ett beslut. Oftast avgörs fejderna genom holmgångar mellan klanernas två bästa kämpar. Ett annat vanligt tvisteämne är dräpta släktingar; en dräpt klanfrände måste hämnas för att inte klanen skall vanäras.

Alla personlighetskränkande brott bestraffas hårt. Till dessa räknas våldtäkter, äktenskapsbrott och ärekränkning. Straffet är oftast döden (om den kränktes släktingar får bestämma) eller landsförvisning (om vortigern får bestämma).

HANDEL

Ransarderna är inte precis kända för att vara goda handelsmän, även om de ofta utger sig för att vara sådana. Sanningen är snarare att man rövar vad man behöver med våld; deras strandhugg i Magilre, Trakorien, Klomellien och till och med Kardien har satt skräck i mången oskyldig bonde. Med sina snabba, sjödugliga skepp kan de färdas långt för att få tag på vad man behöver; guld, silver, kryddor, tyger och juveler är de mest begärliga bytena. Med sin rörlighet och styrka är det sällan som ett land hinner sätta upp en tillräcklig härsmakt för att kunna slå tillbaka de plundrande ransarderna; alltför många nedbrända gårdar och utplundrade landsändar kan vittna om ransardernas brutalitet.

Det är mycket sällan som man för med sig gripar på plundringstågen; de är svåra att föra med sig till havs och är ganska 'stora i maten'. I stället litar man till båtarnas rörlighet och håller sig längs kusterna.

MILITÄRMAKT

Ransarderna slåss disciplinerat och metodiskt; trots att de älskar striden över allt annat behåller de sitt besinnade, yrkesmässiga sätt när de kämpar. Favoritformationen är *haphænern*, en sex man bred kil med två flankmän på vardera sidan och bågskyttar bakom formationen, mellan flankmännen och centern. Kilen, som består av 25 man, stormar fram och tar kontakt med fienden. Flankmännen, som ofta är beväpnade med tvåhandssvärd, ser till så att inte fienden inte kan komma runt centern och falla den i sidan. I det gap som uppstår mellan flankmännen och centern kan sedan bågskyttarna avlossa sina dödliga pilar, i första hand mot hästarna om fienden har kavalleri. När kilen fått kontakt sprider den långsamt ut sig mot sidorna, så att en linjeformation bildas. När denna linje är ungefär femton man bred, öppnar den ledet på ett ställe, där de övriga spränger fram i en ny kil.

GRIPARNA

Ransards mäktigaste allierade är de fruktade griparna, som lever i Kardbergen. Ransardernas hårda lynne gör att de kan tämja gripar och använda dem som riddjur, och varje klan med någorlunda självaktning äger åtminstone en tämjd grip. Dessa utgör tillsammans med sina lansförsedda ryttare Ransards mäktigaste anfallsvapen i krig.

Gripen har ett mycket intimt förhållande till sin tämjare, och det är inte särskilt troligt att den skulle bära någon annan på sin rygg än den som tämjt den.

I strid bär griparna en bröstplåt som skyddar hjälpligt mot pilar, men mestadels litar de till sin förmåga att göra snabba undanmanövrar. Gripryttarna är mycket duktiga på att kontrollera sina riddjur; FV på uppåt 20 är inte ovanliga. Dessutom är griparna i sig mycket skickliga flygare.

RELIGION

Ransarderna dyrkar Æsìr, en gudafamilj med ett mycket stort antal medlemmar. Se beskrivningen av Jorduashurs religion för en närmare förklaring.

Ransarderna tror att man återföds i gudarnas rike om man dör i strid; därav deras dödsförakt i bataljer.

HISTORIA

MÖRKERTIDEN

900-talet ca Barbarfolk kommer västerifrån till Ransard. Somliga vandrar vidare norrut till Jorduashur.

400-talet ca Svartfolk, främst orcher, kommer till Kardbergen österifrån.

27 fO Kungariket Ransard enas under Omric den Store.

22 Hanric son till Omric föds.

2 fO Hanric Silvertunga äktar prinsessan Timrin av Belgoth, som omfattar Ransland och Nordland. I enlighet med den belgothiske kungens vilja upprättas ett avtal om att den belgothiska kronan skall tillfalla Hanric av Ransard om kungen av Belgoth skulle dö utan arvingar.

1 fO–10 eO Det stora Frihetskriget. Klanhövdingarna i Belgoth gör uppror mot sin kung.Upproret slås ned efter många blodiga och bittra strider. Många av klanfejderna i Belgoth härstammar från denna tid.

12 Kungariket Belgoth införlivas med Ransard.

18 De västra klanerna i Belgoth gör revolt mot den ransardiske kungen.

24 Hanric Silvertunga möter revoltens ledare och fred sluts. De västra klanerna tvingas emigrera till området söder om Ljusnahalvön där de grundar ett självständigt rike nominellt underställt Ransard.

50 Ransarderna seglar över till den trakoriska ön Saphyna där de grundar en koloni.

129 Brödrakriget i Ransard.

130 De belgothiska klanerna i Ljusna besegras av en överväldigande klavykisk här ledd av Kornella Byxlös. Den regerande klanen faller samman och området förloras för alltid.

176 Kungariket Timolerien grundas öster om Ransard av flyktingar söderifrån.

181 Det första ransarderkriget. Klavykerna anfaller den ransardiska kolonin på Saphyna och strider uppstår på Gudienerslätten. Ransarderna är skickliga krigare och vinner till en början vissa framgångar, men tvingas retirera till Frimbolinerslätten där man förskansar sig i en defensiv position.

187 Efter flera års ställningskrig förstörs den ransardiska flottan i Rubakins vik, och ransardernas förrådslinjer skärs av. Bit för bit drivs kolonisterna tillbaka. Den härskan-

de klanen sedan 150 år tillbaka, Omric, störtas och klanen Amron tar vid.

191 Den siste ransarden faller för klavykernas härar.

204 Öster om Kardbergen bildas teokratet Palinor av den fanatiska Ghæril-sekten. Sekten upprätthåller skenet av att stödja den 'gode' guden Hjallbrand, men detta är i själva verket en täckmantel för 'Ondskans herre', Ghæril.

210 Palinor startar ett korståg mot det 'hedniska' Timolerien, och trots att 'korsfarare' anländer från hela Ereb så drivs de med ransardernas hjälp tillbaka över bergen.

277 Ransard sluter en allians med Milacke och Magilre i syfte att krossa det klavykiska riket.

287 Både Ransard och Magilre är intresserade av det bördiga Saphyna, och när segern är vunnen över klavykerna kan man inte enas om vem som skall få ön. Blodiga strider bryter ut, och när Milacke plötsligt byter sida tvingas både Magilre och Ransard tillbaka till fastlandet.

310 På hundraårsdagen av det förra korståget utropar Ghærîten av Palinor det andra Korståget mot hedningarna. En stor armé, i hemlighet stödd av krigsmagiker och nekromantiker, tågar mot Ransard, men timolerierna lyckas hålla Kardbergens pass och slå tillbaka de numerärt överlägsna korsfararna.

370 Andra ransarderkriget. När det klavykiska riket mattades efter inre splittringar ansåg Edorl den Unge att tiden var mogen för Ransard att återta sina forna kolonier på Saphyna och få revansch för förlusten 100 år tidigare. Hade inte Edorl gjort det taktiska misstaget att dela sin här så hade förmodligen det Trakoriska riket krossats redan innan det bildats. Nu gick det som det gick, och den ransardiska här som landstigit på Paratorna besegrades efter hårda strider. Utan stöd från denna stod huvudarmén på Saphyna ensam mot den segervissa fienden. Edorl den Unge stupade under den sista striden, och hans bror Margon Rådvis organiserade återfärden till Ransard.

378 Förlusten mot Trakorien ledde till att Margon Rådvis av klanen Amron störtades. Teldoric av klanen Omric blir utnämnd till ny vortiger och tar över Ransards styre.

387 Kungen av Timolerien avlider utan att utnämna någon av sina två söner till tronarvinge. Olika fraktioner inom adeln ser sin chans att få ökat inflytande och hetsar de bägge sönerna mot varandra. Ransard håller sig klokt nog utanför striderna

392 Kungariket Timolerien splittras i två riken; Timoria och Alerien. Med Teldorics av Ransard hjälp upprättas ett formellt fredsfördrag, men läget länderna emellan förblir mycket spänt.

410 Ytterligare ett korståg avgår från Palinor, denna gång stött av dvärgarna i Kûldkres norr om Palinor. Denna gång kommer anfallet överraskande, och Timora besegras. En stor ransardisk här samlas ihop och besegrar 'korsfararna' i slaget vid Herikols vad.

411 Korsets brödraskap grundas i Alerien som skydd mot framtida invasioner.

458 Ransard skickar i hemlighet 'diplomater' till Saphyna, och så småningom blir öns styrande alltmer infiltrerade.

462 Saphyna står nästan helt under Ransards kontroll.

488 Argald Omric, som till Gorm den Gamle föds. Han förutspås bli Ransards störste vortiger någonsin.

497 Det tredje ransarderkriget utbryter. Trakoriska trupper landstiger på Saphyna och Ransard skickar förstärkningar. Med följer vortigern själv och den nu 11-årige Argald. Efter år av blodiga strider visar det sig att Trakoriens numerära överlägsenhet återigen fäller utslaget. Vortigern Gorm den Gamle inser snart att situationen är ohållbar och att det skulle tjäna föga till om de sista av den ärorika klanen Omric skulle falla. Gorm samlar på vintern år 507 ihop återstoden av den ransardiska hären och seglar hemåt. Trakorierna följer efter och tar sakta men säkert in på ransarderna. Hälften av de flyende skeppen sänks eller bränns.

508 I Ransard begynner Griparnas Årtusende i och med att Argald Omric lyckas tämja en kungsgrip. Argald, nu titulerad Griptämjare, gifter sig med prinsessan Eowen av Narim (Gauland) och blir krönt till vortiger. Ett flertal av Kardbergens gripar tämjs och blir ransardernas tjänare.

510 På hundraårsdagen av det förra korståget lämnar det fjärde korståget Palinor, denna gång sämre organiserat än de tidigare. Ransarderna är förvarnade, och med sina nya bundsförvanter griparna kan man lätt avstyra Palinors invasionsförsök. Argald Griptäm-

jare dräper personligen palinorernas härförare, magikern Krarr.

513 Joran Gyllene, son till Argald, föds. Ransard expanderar i alla riktningar. Vargavintern. Isbarareina från Orghin invarderar från både öster och väster. Svartfolkens bergsvargar söker sig ned till höglandet på jakt efter föda. Många ransarder får släppa livet till under trycket från vargar och barbarer. Ransard skickar mat och pälsar till det fattiga Narim.

515 Narim införlivas med Ransard efter ett beslut av den narimske kungen.

515 Nerol, son till Joran Gyllene, föds.

532 Argald Griptämjaren mördas av trakoriska spioner. Joran Gyllene kröns till vortiger.

540 Timora invaderas.

549 Joran Gyllene stupar i ett bakhåll strax innan slaget om Hæron. Nerol Omric kröns och avslutar det timoriska kriget.

559 Caorm Omric, fjärde sonen till Nerol, föds.

565–572 Orcherstammen Röda månen gör flera plundringståg mot Narims städer. Orcherna flyr dock ned i sina underjordiska städer så fort de stöter på ransardiska trupper. Orchernas krigsbyte blir omfattande.

573 Nerols söner dör en efter en och Nerol börjar se konspiratörer överallt. Nerol börjar bli impopulär bland klanhövdingarna. Caorm reser runt i Ereb och lär sig så mycket han kan om främmande länders stridskonster. Caorm blir sedermera känd som Caorm Alvvän, eftersom hans följeslagare var en gråalv som lämnat havet. Det sägs att de var blodsbröder.

582 Nerol störtas av de uppretade klanhövdinarna. Caorm Alvvän återvänder till Ransard, och efter ett kort men blodigt inbördeskrig lyckas Caorm med griparnas hjälp kväsa upprorsmännen.

583 Trevande kontakter tas med alverna i Kardskogen.

584 Argald den Yngre, son till Caorm, föds.

599 Teokratet Alerien anfaller Narim. Röda Månens orcher tågar under en besvärjelses skydd in i Kardskogarna där de plundrar alvboningar och skövlar skogen. Ransard som har den aleriska armén mellan sig och Kardskogarna kan inte, trots flera vädjanden, hjälpa alverna, vilka bryter kontakterna.

600–605 Ransard gör en motoffensiv och lyckas krossa den aleriska invasionsarmén. Den ransardiska hären under Caorm Alvväns befäl invaderar och besegrar Alerien. Caorm Alvvän mördas år 605 av sin timoriska älskarinna, återigen verkar Trakorien ha ett finger med i spelet. Argald den Yngre svär under kröningsceremonin att hämnas mordet på sin fader.

606–609 Argald smider planer och mobiliserar trupper för en slutgiltig konfrontation med Trakorien. Mängder av unga gripar tämjs.

610 eO NU!!!

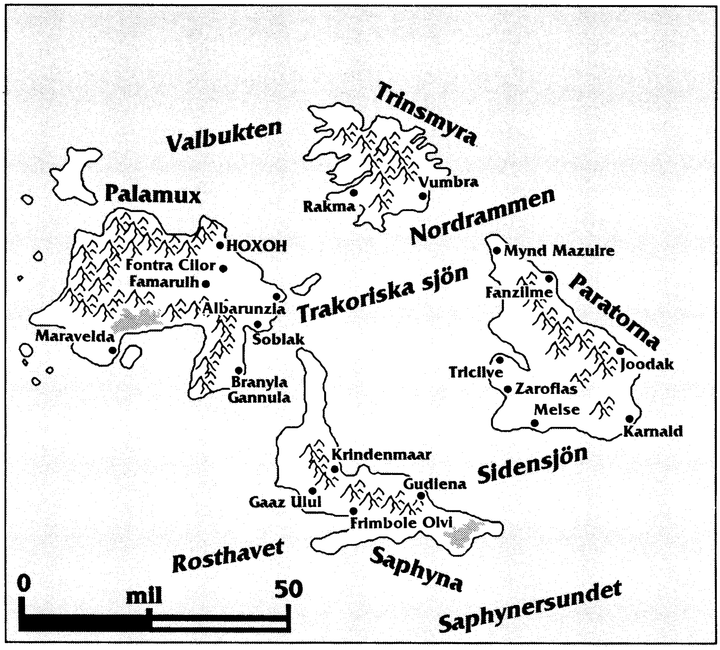


TRAKORIEN

Tyvärr har ingen riktig text till denna bild kunnat skrivas, emedan författaren själv tycks ha blivit Remuntra-dyrkare och numera lallar omkring ute i skogen med ett brett hånflin på sina läppar och fem tofsar på sin i övrigt kala hjässa. Han lär som följeslagare ha tagit bildens tecknare, vilken enligt flera källor under mystiska omständigheter försvunnit från sitt hem och arbete. Själva gör ni också bäst i att inte dröja er blick alltför länge vid bilden ovan, då den vid alltför noggrann betraktelse lätt kan framkalla ett vansinne liknande det som den forna författaren och den före detta tecknaren lider av. Sådan är just Remuntras lära; den som bryr sitt sinne alltför mycket med slika spörsmål riskerar att själv drabbas av det ovan nämnda vansinnet.

En Remuntra-dyrkare kännetecknas främst av de fem tofsarna samt ett totalt bekymmerslöst leverne. De hävdar att världen blott är en illusion och att ingenting egentligen spelar någon roll i evighetens oändliga perspektiv. Dyrkarna anser att den enklaste lösningen på alla världens och livets mysterier helt enkelt är att hävda att världen inte existerar, utan blott är en villfarelse. Läran har dock ett litet problem; om världen inte finns till, hur kan då läran självt finnas till? Hur kan man tro på en lära som man själv hävdar att den inte finns? Därom må de lärde tvista utan att komma till något resultat. Men, som sagt, bry er inte för mycket om det, ty då kan ni själva bli offer för Remuntras förbannelse.

Dyrkarnas till synes befängda synsätt kan dock mycket väl ha en förankring i verkligheten, ty vem har någonsin bevisat motsatsen? För övrigt, alltför mycket grubbel bevisar bara Remuntras tes att logiken är ett fängelse för den fria tanken.



Invånarantal: ca 160.000
Befolkning: 80% människor, 10% svartfolk, 10% ankor och halvlängdsmän
Huvudstad: Tricilve (ca 9.000)
Statsöverhuvud: Radassabar den Store
Styrelseform: Kejsardöme med starkt adelsmannaråd, bodâken
Exportvaror: metaller, tyger, jordbruksprodukter, salt
Importvaror: svavel, timmer, ädelmetaller, kryddor, lyxvaror
Välstånd: rikt
Armé: liten men stark kejserlig armé, stark flotta, legostyrkor utgör 75% av totala armén
Religion: flera olika

INLEDNING

Öriket Trakorien beskrivs noggrant i modulen Trakorien. Följande är bara avsett som en kort och allmänt hållen introduktion.

GEOGRAFI

Trakorien är ett örike bestående av fyra större öar; Palamux, Saphyna, Trinsmyra och Paratorna. De fyra öarna har alla sin egen speciella särprägel.

PALAMUX

Palamux är Trakorien största och folkrikaste ö. Ett stort antal folk lever här sida vid sida, om än inte i stor välmåga. De viktigaste områdena är det Heliga Kishatet, guden Shamash' starkaste fäste i Trakorien, samt Fokalerslätten vars oförskämt heta klimat orsakas av den speglande vägg som löper runt hela området. Långvarig konstbevattning med salthaltigt vatten gör att stora delar av denna slätt ej längre bär någon gröda.

I nordvästra Palamux lever de hetska kargomiterna, vilka fruktas av envar palamoxier. Den övriga ön skyddas från dessa illdådare endast genom Eniaken, en svampväxt av okänd härkomst som vuxit upp till en mur mellan Kargom och Nastrôl, öns huvudområde.

I den södra delen av ön ligger alvriket Gwondel Leigû vid den bukt som bildas av Thimassergapet. I närheten, strax västerut, lever jättemänniskorna tolgulderna, vilka skyddar Fokalerslätten från de hemskheter som lever på den västligaste delen av ön.

SAPHYNA

Saphyna benämns ofta 'Trakoriens kornbod' på grund av den oförskämt bördiga jord som den sydliga Frimbolinerslätten berikas med. De folk som lever här, saphynerna, är utan undantag särdeles godmodiga och enfaldiga jordbrukare. Ön delas i en nordlig och en sydlig del av Matagdebergen, i vars snötäckta toppar få levande varelser vill sätta bo, särskilt som stammar av elaka svartfolk lever här under stora mödor. Öns östra udde, Tocme, upptas till största delen av den oländiga Tocmeskogen, vars illvilliga snår inte låter någon passera utan mycken möda.

Norr om Matagdebergen ligger det hemtrevliga Korjulme, där de lokala baronerna håller ett vakande öga över de fruktodolingar som tillsammans med havets frukter utgör traktens levebröd.

Hela den västra utlöparen av Saphyna utgör

Krindenland, ett område där mystiska händelser gör att få vågar sätta sina fötter. Flera rykten omvärver trakten, men de hemskheter som besökare råkat ut för gör att få har velat undersöka saken närmare. En vanlig teori är att området är Ereb Altors skarv mot ett parallellt universum, vilket bl. a. orsakar våldsamma förändringar i områdets geografi, ofta över en enda natt. Detta faktum samt den okunskap man lider av rörande detta område, gör att det inte kan ges någon närmare beskrivning.

TRINSMYRA

Trinsmyra är Trakoriens minsta och kargaste ö, vilken likt en knagglig knölvals ryggfena sticker upp ur Valbuktens vatten. Ön har aldrig helt underordnat sig Trakoriens styre, och den oländiga terrängen har gjort ön svår att erövra med vapenmakt. Öns främsta tillgångar är dess tenn–, bly–, koppar– och silvergruvor, och från hamnen i Vumbra skeppas dessa metaller ut över hela Ereb.

Trinsmyra befolkas av flera sällsamma folk, bl. a. vargmännen i Vulferveden, de dansande milackerna, de känslosamma karkerna och de krigiska och rebelliska runglerna som tar sig över de tvärbranta bergen på skolopoder, ett insektoidsläkte liknande tusenfotingar. Bergens djupare hålor befolkas även av vättar och annat oknytt.

PARATORNA

Paratorna är Trakoriens huvudö, och från dess huvudstad Tricilve styrs det löst sammanhållna riket.

Ön rymmer flera platser av mer eller mindre deprimerande karaktär. I den nordliga provinsen Ilibaurien har en makthungrande droghandlares försök att dominera området lett till att folket är förslavat under opianderkryddan.

I Kryfferskogen på öns östra del växer den slingriga kryffermåran, som med sina törnen och sega stjälkar gör nästan hela skogen oframkomlig. Skeckerna, 'hundfolket', med in fläckiga hud är de enda som lever här.

I Skuggornas träsk i mitten av ön lever varelser med förmåga att driva de mest härdade personer till vansinne genom sina psykiska förmågor.

Den södra delen av ön är mer beboelig, och böljande sädesfält och frodiga betesmarker gör att ön, trots allt, är ett trevligt resmål.

TRAKORIERNA

På de trakoriska öarna lever ett flertal folkslag med sina egna speciella särdrag och kulturella egenheter. De två största folkslagen är palamoxierna på Palamux och paratornierna på Paratorna. På Saphyna lever de godmodiga och enfaldiga saphynerna, vilka ständigt utsätts för krig och plundringar på grund av sitt stora välstånd. Paratornierna har rykte om sig att vara högburna och stolta intill graven.

De folk som lever på öarna talar i allmänhet något av de västjoriska språken trakoriska, en västjorisk dialekt.

STATSSKICK

Det politiska styret på öarna har genomgått tre faser:

I. FEODALT VÄLDE I LASEMOS

Det tidiga Lasemos behärskades helt av adelssläkter med oinskränkt makt över sitt eget område. Någon kung fanns inte utan varje område var ett eget furstendöme. Ständiga strider pågick mellan riddarna, men folket blandades inte in mer än genom skattepålagor.

II. KLAVYKISKA RIKETS KEJSARVÄLDE

Klavykiska riket med Fontra Cilor som huvudstad grundades av flyktingar undan Lasemosi strider, vilka var måna om en sammanhållande makt. Man valde därför en kejsare på livstid, som till hjälp hade ett adelsmannaråd, "bodâken". Fortfarande hade adeln all makt, och varje släkt härskade över sina län, men med skyldigheter gentemot riket.

III. TRAKORISKA RIKETS OLIGARKI

Den Kastykiska omvändelsen (se avsnitt om historia och religion) undanröjde alla gamla principer, moralbegrepp och hämningar på Paratorna. Tänkaren Pisarus yttrade sina berömda ord "Slå mot allt! Krossa det bräckliga, ty därav ska enbart det hållbara äga bestånd!", vilket den samtida profaneten Makulon Nihivelli tolkade som att inget är heligt, utan bara mer eller mindre ändamålsenligt.

Styrelseformen med en kejsare och ett stort adelsmannaråd, Bodâken, har man plagierat

från det gamla riket på Palamux, men systemet är mindre stelt än fordom. Kejsaren väljs på livstid, men titeln går inte i arv. Härskarens livstid kan dessutom bli nog så kort om missnöje uppstår.

Från den stora rådsförsamlingen avdelas mindre grupper att sköta olika sysslor. Sådana grupper kallas *limbes* (= lemmar, singularis: *limba*) och representerar den mångarmade Kastykes händer och fötter. Några viktiga limbes är:

- Mana Xifa (Svärdshanden) — rikets försvar
- Mana Friga (Kalla handen) — lag och rätt
- Poda Arux (Guldfoten) — rikets finanser
- Mana Extenda (Rikets långa arm) — utrikespolitiken
- Mana Phena (Havshanden) — sjöfart och flotta
- Poda Snica (Framfoten) — handeln

Underavdelningar till limbes kallas *digeter* och *falaner* (fingrar och tår).

Kejsaren har fördelen att sitta med i alla limbes, vilket ger honom en unik inblick. Han har dessutom femdubbel röst i Bodâken.

Förutom Bodâken finns också en folkförsamling där rika borgare sköter en del praktiska frågor. Folkförsamlingen har i vissa fall begränsad vetorätt gentemot Bodâkens beslut.

HANDEL

Eftersom Trakorien är ett örike pågår en livlig trafik över vattnen. I Trakoriska sjön går ständigt handelsfartyg mellan öarna liksom till Magilre, Bzegusta och staden O, men utanför detta område är risken för pirater, odjur och stormar större. Visserligen patrullerar örlogsfartyg regelbundet kuststräckan mellan Bzegusta och Pik Nakra, men där bortom sker alla färder i konvoj.

Förutom svavelkonvojen till Marjura vår och höst går vanligen tre konvojer årligen till Melukha. En av dessa, den s. k. Kopparkonvojen fortsätter in i Kopparhavet till Caddo, Erebos och andra länder därborta.

Om tiderna är goda reser man ungefär vartannat år österut genom barbarvattnen för att ta sig in i Masevabukten ända ner till Demontungan, Erebs landförbindelse med Akrogal, där man lastar kamsunsk papir, kryddor och andra dyrbarheter från österlanden. Den sk "demontraden" är farlig och kostsam, men betalar vid lyckliga tillfällen mångfaldigt igen eftersom man slipper Kopparhavets tullare och krämare.

De främsta exportvarorna från de trakoriska öarna är metaller, tyger, jordbruksprodukter och salt, medan de vanligaste importvarorna är svavel, timmer, ädelmetaller, kryddor och lyxvaror frön östern.

MILITÄRMAKT

Den trakoriska militärmakten består av legoarméer, hirder, roteknektar, folkmilis och privata arméer.

LEGOARMÉER

En legoarmé hyrs ut av sin härförare, kondottiären, som tecknar kontrakt med den uppdragsgivare som erbjuder bäst villkor. Kondottiären betalar ut sold till sina män, vilka själva äger sin utrustning.

Fördelarna med legotrupper är att rikets befolkning kan ägna sig åt nyttigare sysslor än krigstjänst. Man har en stående armé av yrkeskrigare som vid större fara dessutom snabbt kan träna upp folkmilis. Ett vapenlöst folk frestas inte heller så lätt till uppror och inbördeskrig i missnöjestider.

Nackdelarna är att legotrupper saknar djupare lojalitet och kan gå över till fienden om det kniper. Detta händer dock mera sällan eftersom en illojal kondottiär snart får dåligt rykte och därmed inga kontrakt. Legoarmén sviker i praktiken bara om uppdragsgivaren inte betalar eller utsätter den för omåttligt stora faror.

Ofta anklagas legotrupper för att spara sin svett och sitt blod, speciellt i strid mot yrkesbröder. Sant är att en legoarmé knappast kämpar till sista man om andra alternativ finns.

Skulle kondottiären dö kanske männen kan enas om en ny ledare, annars skingras armén och soldaterna söker ny anställning eller bildar rövarband.

En kontraktslös legoarmé kan utgöra en stor fara för sin omgivning. Det har hänt att man plundrat byar och krävt lösen av städer. I några fall har också kondottiärer installerat sig som härskare över mindre furstendömen.

Eftersom Trakoriska riket till stor del förlitar sig på kontrakterade legotrupper måste man skydda sig mot sådana otrevliga överraskningar. Man anlitar hellre många små

arméer än några få stora för att ingen enskild kondottiär ska bli för mäktig. Dessutom placerar ofta den fruktade säkerhetspolisen, Digeta Longa — lagens långa finger, spioner bland legotrupperna för att avslöja förrädare.

HIRDER

Hirderna är rikets egna yrkestrupper som lyder direkt under Bodâken eller kejsaren. Rikstrupperna nyttjas där man inte törs lita på legosoldater, t. ex. till huvudstadens försvar.

Hirdens befälhavare kallas hirdman om han är underställd den lokale prokuratorn, och storhirdman om han själv är primus prokurator eller lyder direkt under Mana Xifa.

Bara adelsmän från Paratorna eller Palamux kan bli hirdmän.

ROTEKNEKTAR

Roteknektar är lokala förmågor som underhålls av en rote, dvs av ett visst antal hushåll. Roteknektarna upprätthåller ordningen i byarna, sköter stadsvakt och skatteindrivning under den lokale fogden. De deltar bara i nödfall i rent militära operationer.

FOLKMILIS

I ofärdstider kan vanligt folk snabbutbildas till rikets försvar. Ofta lyder sådan folkmilis under den lokale kondottiären eller hirdmannen.

I fältslag händer det att kondottiärer skickar fram folkmilis för att dra på sig fiendens värsta missiler och trollformler, och på så sätt sparar sina egna män. Sådan taktik kallas "svart slagöppning" och anses knappast vara rumsren.

PRIVATARMÉER

Adelsmän med egna gods är berättigade att hålla en mindre armé för privat bruk. Om styrkorna ställs till rikets förfogande någon månad per år får adelsmannen vissa skattelättnader. Myndigheterna har dock synpunkter på omotiverat stora privatarméer. Man tillåter större trupper i gränstrakter eller i skogar med rövare och svartfolk, än man gör i pastoral jordbruksbygd.

Privatarméerna är ofta välutrustade men knappast vältränade; de har inte särskilt mycket att göra. Deras soldater är ofta mycket impopulära bland befolkningen.

FLOTTA

Krigsflottan ägs till största delen av riket under Mana Phena, men enheter av kondottiärtyp är vanliga, framför allt som fritt arbetande kapare i mer smutsiga ärenden och som piratbekämpare.

RELIGION

"Min Gud är en makt. Han låter sig bara förutses eller påverkas av egen vilja"

Bonselmius den fromme.

Trakorien har aldrig dominerats av en enda religion. Av den anledningen accepterar man de flesta läror. Ofta ser man den egna guden som medlem av ett större panteon bland idel respektabla, löjliga, barbariska eller bara mindre mäktiga kollegor.

Det stora teologiska käbblet i Trakorien handlar om huruvida världen finns eller bara är en illusion.

Alla religioner med självaktning har förstås sina speciella präster och riter, men vissa titlar från den urgamla laabniska kulturen lever allmänt kvar.

Det finns flera olika religioner i Trakorien; här nedan beskrivs bara de vanligaste:

1. ARKETYPISKA GUDAR

Arketypiska gudar är standardgudar som förekommer i de flesta kulturer, men under olika namn. Till exempel hittar man nästan överallt en skördegud, en himmelsgud, en dödsgud etc.

På öarna har de arketypiska gudarna ärvts från kejsardömet Jorpagna och spritt sig via den laabniska och därefter den klavykiska kulturen till dagens trakorier. Dessa gudar är okontroversiella och kan tillbes öppet överallt jämsides med mer speciella gudar. Man dyrkar på varje plats någon gud som har stort inflytande över områdets basnäringar, och lägger ofta till några lokala gudar. Dessa är de vanligaste arketypiska gudarna:

ENKI — SÖTVATTNETS HERRE

Enki låter sötvattnet skänka jorden dess fruktbarhet och liv. Från sin boning i det bottenlösa Abzû, en omätlig underjordisk sjö, låter han vishetens fruktbara och stilla vatten rinna som en klar flod in i människorna. Enki är också ålderdomens och traditionens beskyddare. Han vakar över allt gott kunnande.

ANXALIS — HAVSDJUPENS DROTTNING

Gudinnan Anxalis är havens nyckfulla gudinna och kanske den mest krusade bruksgudinnan av alla. I varje kustsamhälle finns kapell nära hamnen där fiskare eller deras hustrur kan be eller offra till Anxalis. Ofta fungerar byns lärare eller ålderman som lekmannapräst.

Munkar av Ambaquaorden utgör gudinnans vigda tjänare och reser ständigt mellan öarna. De får vanligen fri färd på alla skepp och tas väl emot på kusten, men förväntas också välsigna ortens farkoster och fiskeredskap vilket kan ta avsevärd tid.

ÖVRIGA ARKETYPISKA GUDAR

Bland andra arketypiska gudar kan nämnas:

- Tiamat. Tiamat är mer ett begrepp än en gud. Ordet betecknar närmast det urtillstånd av kaos ur vilket världens ordning uppstått. I skapelseberättelser ges Tiamat ofta formen av en jättekvinna eller ett vidunder, som skaparguden besegrar. Av kroppen skapas sedan världen.
- Marduk — stormarnas och vädrets herre
- Ezgela — Skyarnas gudinna
- Luvena — Mångudinnan. Luvena framställs ofta som sjukdomens och den smygande dödens gudinna, varför denna himlakropp har oförtjänt dåligt rykte i Trakorien. (Det bättras knappast upp av varulvar och annat elände). Luvena fruktas och blidkas, men dyrkas knappast öppet av vanligt folk. Däremot finns framför allt på Palamux ett antal hemliga måndyrkarsekter förknippade med nekromanti, människooffer och kannibalism.
- Ereshkigal — Dödrikets gudinna
- Valliman och Drigel — Solens väktare
- Tigwalwan — ljusets gud och de sjukas beskyddare

2. SHAMASH

När Moskorien och Fokale försaltades föll folkets hjärta i mörker så att svarta och onaturliga seder fick insteg. Krigen mot Trinsmyra försvagade Klavykiska riket så att Paratorna kunde göra sig fritt genom den Kastykiska omvändelsen år 304 eO. Dessa tråkiga händelser födde en religiös väckelse på Palamux, en dragning till andlig renhet.

Guden Shamash, sanningens gud, var ursprungligen en lättviktig medlem av Jorpagnas klassiska panteon, men kom nu väl till pass. Ett stycke av södra Moskorien bröts loss till en religiös stat — det heliga Kishatet.

Shamashs präster menar att världen är full av falska bilder och alls inget att lita på. Den rättfärdige bör istället hålla sig till sin uppriktiga tro och framförallt akta sig för hyckleri, flärd, förförelse och lögner.

Shamash dyrkas stillsamt med askes, studier och meditationer. Den trogne ska också offra en ansenlig del av sin inkomst till kyrkan (10–30 %) beroende på status.

Gudens heliga symboler är cirkeln, den klara kristallen och vattendroppen. Prästerna bär enkla kläder i brunt och vitt.

Rollpersoner som färdas i Kishatet stöter på oändliga regler. T. ex. anses det vara oanständigt att skratta offentligt. Vidare är speglar, bilder och dekorationer otillåtna varför de beslagtas eller målas över med tjära redan vid gränsen.

Farsegels Palamux är ingen speciellt förtjust i de dogmatiska och tråkiga shamasherna, men de bemöts med respekt för sin uppriktighet och sin lärdoms skull. Stegos' förmörkelse är vidare ett levande bevis för gudens makt och ger shamasherna visst anseende.

3. INASHTAR

Inashtar härstammar ursprungligen från isbarbarerna i nordost, men har sedan urminnes tider varit runglernas och hela Trinsmyras speciella skyddsgudinna. Hon är eldens, krigets och de ohämmade lustarnas gudinna. (Dessa företeelser har för isbarbarer ett nära samband)

Gudinnan porträtteras som en förödande vacker kvinna med spjut och enstaka rustningsdetaljer, omgiven av vilt flammande eldar. Vanliga symboler är duvan med hökhuvud och stridsluren med harposträngar.

Inashtar dyrkas extatiskt över hela Trinsmyra med jättelika bål, vild musik och dans, orgier och kämpalekar. Religionen är djupt rotad bland folket, men någon organiserad kyrka har aldrig funnits. Istället anses alla kvinnor ha mer eller mindre Inashavi — del i gudinnans väsen. Av denna anledning har kvinnan en stark ställning på Trinsmyra.

I brist på en sammanhållande kyrka har flera udda sekter uppstått inom Inashtarkulten.

En av de mest beryktade dyrkar demonen

Ghumgakk — "Hämnaren med de svarta läpparna". Sekten kallas RhabdoRana — "Den strimmiga grodans brödraskap", och har mördat tusentals offer sedan den bildades runt 150 eO.

Idag utgör RhabdoRana en yrkeskår av hängivna lönnmördare som terroriserar hela norra Ereb.

Mer rumsren och folklig är tron på "lilla läderfén", astrildernas drottning. Dessa astrilder är små flygande, mestadels osynliga älvor som ingriper mer eller mindre direkt i människors kärleksaffärer. Lilla läderfén tillbedes för att väcka någons lust eller för att frambringa starka barn på trevligast möjliga sätt. Hon avbildas ofta i värdshusens sovkamrar som en vacker, men oanständig älva.

4. KASTYKE

När paratornierna ville frigöra sig från moderön Palamux på 300-talet behövdes nya gudar för att hålla samman det unga folket. Man fann en lämplig lokal jaktgudinna med namnet Kastyke hos Paratornas urbefolkning, skogarnas skecker.

Bland skeckerna lärde Kastyke att livet är en kamp där man aldrig får ge upp. Den handlingskraftige och starke jägaren får hjälp, men den som inte visar livskraft förtjänar att gå under.

Dessa primitiva ideal formulerade paratornierna om till huvudtesen:

Kastyke älskar den som älskar sig själv!

Redan från början lade köpmännen beslag på Paratornas religion som passar deras syften alldeles ypperligt. Farsegels hemön är Kastykes prästerskap i första hand affärsagenter som ser till rikets och handelns välgång. I förbifarten rasslar de med andeskramlorna eller utför de heliga danserna för att upprätthålla sin andliga image. Ofta har de köpt sina prästerliga rättigheter för guld utan att ha läst ett ord teologi.

5. REMUNTRA

Remuntras lära är märkligast och mest fruktad av alla Trakoriens religioner. Kulten uppstod såvitt känt i Krindenmaar på Saphyna, där en kittelflickare vid namn Klastobrest Dimvett plötsligt drabbades av en okuvlig kallelse att predika. Klastobrest företog en missionsresa till Lasemos dit han anlände året 349 eO. Inom ett år hade han samlat en oförklarligt stor skara efterföljare, däribland flera adelsmän och högt lärda herrar som borde vetat bättre. Klastobrest seglade bort mot väster, inte mot något inbillat lyckorike, utan bara som en hyllning till guden Remuntra. Halva Lasemosi flotta följde honom och ingen enda återvände någonsin. Än idag är flottans öde okänt.

Remuntras enda begripliga påbud är att lära sig misstro världen och allt i den så att man vid livets slut kan lämna den med ett skratt. Denna till synes enkla idé ifrågasätter också sig själv vilket genast trasslar till det. Logiken är enligt Remuntra ett fängelse för människans fria innersta. Bästa vägen till frigörelse är att skratta, sjunga och göra det otänkbara.

En Remuntradyrkare rakar ofta sitt huvud så att fem tofsar återstår; en över vardera örat, en i pannan, en i nacken och en rakt uppstående på hjässan. Runt kroppen sveps ett enkelt tygstycke där prydnader fästs, såsom repstumpar, fiskhuvuden, en bägare fylld med gyttja, ett trasigt hjul eller ett vasstrå.

Sedan Klastobrest Dimvetts dagar är hela Trakorien skräckslaget inför guden Remuntras lära, ty den smittar som en sjukdom och tycks kunna drabba vem som helst utan varsel. Man nämner aldrig guden vid namn, eftersom blotta tanken på honom kan vara farlig. Speciellt utsatt är den som dräper eller behandlar en Remuntradyrkare illa.

Om Remuntradyrkare dyker upp ger man dem snabbt vad de vill ha och försöker sedan bli av med dem.

Förutom i Trakorien förekommer Remuntradyrkan även i Mercana i Klomellien och i vissa avlägsna delar av Magilre.

INFORMATION TILL SL

Dyrkan av guden Remuntra är ingen egentlig religion utan just ett smittsamt vansinne, en tankeparasit som tagit sig in i vår värld genom världsläckorna i Krindenland. Parasiten sprids inte genom kontakt utan just genom att man tänker på den, ungefär som när en melodi fastnar i huvudet och inte går att få bort.

Den som dräper en Remuntradyrkare drabbas lätt av läran, genom att oroa sig för just detta.

Om SL vill kan han låta rollfigurer slå ett PSY-slag i kritiska lägen.

HISTORIA

ARVET FRÅN FORNTIDEN

Trakoriens historia kan sägas börja med med den Tredje Konfluxen åren 599–598 fO. Konfluxen innebar kejsardömet Jorpagnas fall och den yndariska kulturens undergång.

Vid den tiden befolkades Trakorien till stor del av urfolk och barbarättlingar.

Jorpagna hade sedan 900-talet fO dominerat centrala Ereb, men kollapsade fullständigt i sviterna av den Tredje Konfluxen.

Riket hade vid den tiden just koloniserat Lasemos och Laabne på västra Palamux, varifrån man planerade en fortsatt erövring av nordhavets öar. Nu fann sig kolonisterna ensamma och övergivna i en kaotisk värld.

MÖRKERTIDEN

De joriska kolonisterna i Lasemos och Laabne på västra Palamux utkämpade under åren 550–250 fO ständigt mindre krig, ty många kände sig kallade till makten.

En falang magiker tog makten i Laabne runt 380 fO och uppförde Trakoriens första akademi i staden Voag Aspede. Dessa magiker isolerade sin stad för att få studiero medan striderna fortsatte i Lasemos och på ön Bhannavil.

Omsider märktes i Lasemosi land hur Laabne sög till sig dess kraft likt en igel, och sändebud skickades till Voag Aspede. Men de grå eminenserna var förblindade av sin konst, ty den var allt som återstod för dem, och de lät förhäxa de utsända.

Då samlades en här under Baskimer Brushane och de grå eminenserna störtades med list sedan Voag Aspede fallit och flera grymma slag utkämpats. Sedan den dagen ligger Laabne grått och öde, men världsfrånvända sekter lär fortfarande gömma sig i trakten.

Baskimer Brushane härskade nu över ett enat Lasemos och fred föll äntligen över landet. Efter striden mot de grå eminenserna bannlystes all magi i Lasemos.

MOSKORIEN KOLONISERAS 290–160 FO

Redan runt 290 fO knöt folken i östra Lasemos vänskapsband med älvfolken i Gwondel Leigû under gemensamma strider mot invaderande svartfolk från vildlandet Klagga. Alverna berättade för människorna om rika slätter österut, och lät kolonister passera skogarna. Kolonisterna trängde snart ut på den Moskoriska slätten och började bruka jorden. De kallade sig klavyker av "klavys", som betyder nyckel, ty de hade låst upp dörren till ett förlovat land.

KLAVYKISKA KRIGEN 130–68 FO

I Moskorien spred kanaler floden Gushars vatten ut över jorden så att den blomstrade utan like. På den varma Fokalerslätten byggde stormän jaktslott, och trädgårdar anlades där fruktträd gav tredubbel skörd.

Med sådant överflöd kunde klavykerna ägna mycken tid åt sitt tänkande och sitt hantverk, så att en högkultur stod fram på slätten mellan städerna Yoh och Albarunzia.

De primitiva jägarfolk, som tidigare varit ensamma herrar på låglandet, förstod inget av bevattningskonst, och då de nu såg hur klavykerna frodades, blev de avundsamma och ville ha sin jord tillbaka. Många krig utkämpades i dessa dagar mellan folken. I kriget slöt klavykerna en bestående allians med tolgulderna, och dessa jättemän har sedan den tiden levt i vänskap med folket på slätten.

Strax efter krigets slut år 68 fO föddes Klavykiska riket bestående av Moskorien, Fokale, Naströl och nuvarande Kishatet.

KRISTALLENS SEKLER

Perioden 50 fO–150 eO på Palamux kallas Kristallens sekler. Då gjordes upprepade misslyckade försök att rensa Kargom från måndyrkare, nekromanti och svartfolk.

KOLONIERNA

Efter att ha säkrat makten över Palamoxi slättland seglade klavykiska kolonister vidare till Stegos och Paratorna, där städerna Zaroflas, Siola och Melse grundlades.

Man anlade även kolonier utanför Trakorien. Under åren 100-150 eO "befriades" Bzegusta från Magilres tyranni för att bli en viktig flottbas inom riket. Staden Torilia grundades på västra Ereb.

Den heliga Kornella ledde missioner mot fastlandet och grundade staden O under strider mot kungariket Ransard.

Staden O förlorades emellertid snart, och den heliga kvinnan fick en uppenbarelse från havsgudinnan Anxalis med innebörden att klavykerna skulle hålla sig på öarna där hon

kunde hålla ett öga dem. Sedan denna tid härstammar trakoriernas stora motvilja mot att etablera sig på fastlandet.

PALAMOXI FÖRSALTANDE

Klavykerna bevattnade jorden i Fokale och Moskorien genom att leda ut vatten i ett nätverk av kanaler. Då vattnet dunstade kvarlämnades salt på åkrarna. Kanalerna avlämnade också så mycket slam att floderna fick svårt att ta sig till havet. Med tiden kunde bara korn, som tål mer salt än vete, odlas och nuför tiden ligger större delen av slätten öde. Detta är palamoxernas stora sorg och orsaken till deras ofta dystra sinnen.

FÖRSTA RANSARDERKRIGET 180-200 EO

När klavykerna landsteg på Saphyna kom de på allvar i kontakt med det aggressiva kungariket Ransard. Fiendskap uppstod vid första ögonkastet och snart korsades klingor på Gudienerslätten, öns klassiska stridsfält. Ransarderna drevs tillbaka över Matagdebergen, men lyckades hålla Frimbolinerslätten i ytterligare ett par decennier. Bägge sidor var fast beslutna att behålla sitt grepp om Saphyna, och först med sjöslaget i Rubakins vik år 199 eO avgjordes kampen till klavykernas fördel.

DE GALNA MILACKERNA PÅ TRINSMYRA 220–300 EO

MILACKI ENANDE

Under 200-talets första hälft gjorde palamoxiska nybyggare flera försök att kolonisera södra Trinsmyra, men slogs ständigt tillbaka. Under striderna enades Milacke mot den gemensamma fienden.

Runt år 250 hände så det oerhörda. Den segerrika klavykiska flottan besegrades av en långt underlägsen styrka från Trinsmyra. De snabba katremasserna seglade runt rikets tunga skepp och satte eld på dem med vildeld, en underlig brinnande vätska från Cruri.

Innan man visste ordet av hade horder av rungler, milacker och karker i förbund med isbarbarer från norr landstigit vid staden HOXOH för att marschera mot huvudstaden. Det visade sig nu hur långt förfallet gått i Moskorien, ty inom en vecka hade inkräktarna erövrat och plundrat Frimbole Olvi medan rikets huvudstyrka fortfarande vaktade Saphyna mot ransarder.

Efter nästan ett decenniums strider hade milackernas härförare Hiatus Neffro tillsammans med styrkor från Magilre och Ransard erövrat nästan hela Palamux. Efter diverse förvecklingar lämnade de de senare ön, vilket fick den stridslystne Hiatus att tappa lusten för ytterligare strider. Klayverna kunde slå tillbaka, och milackernas grepp om ön var brutet.

VÄCKELSETIDEN 304-360 EO

KASTYKISKA OMVÄNDELSEN 304 EO

I skuggan av krigen mellan klavyker och trinsmyrer, vaknade på Paratorna en önskan till oberoende. År 304 eO förklarade man sig fritt från det mörbultade Klavykiska riket som efter några lama strider bara kunde sucka uppgivet. Frigörelsen kallas den Kastykiska omvändelsen, ty samtidigt instiftades gudinnan Kastyke som Paratornas officiella skyddsväsen.

Den nybildade nationen, bestående av Paratornas sydliga områden Bralorge och Karramak, kallade sig Trakorien, av ordet 'traekor', som betyder "att andas fritt".

DET HELIGA KISHATET GRUNDAS 311 EO

På Palamux märktes efter de misslyckade krigen en religiös väckelse, ett behov av att rena sig från det gamla förstockade klavykiska arvet. I staden Frand uppstod Shamashkulten, som snart spred sig som en löpeld. Flera mäktiga sekter och ordnar bildades, och snart höjdes kravet på en religiös stat.

År 311 eO bildades det fristående, heliga Kishatet utan större motstånd. Till att börja med utgjordes Kishatet av staden Frand med omgivningar, men snart utökades det.

ANDRA RANSARDERKRIGET 370-385 EO

Då Klavykiska riket mattades, tog ransarderna tillfället i akt att åter sticka fram sina ludna trynen ur barbarskogarna. Man landsteg med härar såväl på Saphyna som på södra Paratorna.

I all hast slöt sig trakorierna samman med det nybildade Kishatet, och lyckades efter blodiga strider driva bort inkräktarna, vilka förföljdes i alla väderstreck.

UTVECKLINGSTIDEN 385-450 EO

TRAKORISKA RIKET GRUNDAS

Trakorien kände sig omåttligt mäktigt efter segern över ransarderna. Man förklarade sig snart som arvtagare till Klavykiska riket, och övertog dess styresform. Nu kallade man sig Trakoriska riket och förklarade i vulstiga deklarationer hur man avsåg försvara nordens ljus mot barbariet.

Man hade efter det Andra Ransarderkriget fått en koloni på ön Palamux, staden Soblak.

PARATORNI STORHETSTID 450-? EO

Trakoriska riket hade år 460 eO rensat Paratorna från svartfolk och byggt upp en lönsam handel med omvärlden. Man var redo att åter trakassera sina grannar.

ILIBAURIEN ERÖVRAS 460 EO

Det oberoende Ilibaurien på norra Paratorna var en ständig nagel i ögat på det stolta riket. Den onde alkemikern Astrumal diFoldt anlitades och lanserade opianderkryddan bland ilibarerna, en såväl nedbrytande som vanebildande läckerhet av okänt ursprung. Snart kom Ilibaurien under drogernas välde och kunde erövras utan strid, men landet lider än i dag av svårt drogmissbruk och är riket till liten nytta.

KOLONIERNA ERÖVRAS

Efter ett antal förödmjukande förhandlingar, där både hot och mutor nyttjades, överlät klavykerna sina kolonier utanför de trakoriska öarna till Trakoriska riket. Klavykiska riket upphörde i praktiken att existera, och man talade nu istället om Moskorien, Fokale osv.

TREDJE RANSARDERKRIGET 497-507 EO

Nominellt hade Saphyna varit självständigt sedan det Andra Ransarderkriget, men i frånvaro av andra makter hade ransarder åter etablerat sig på Frimbolinerslätten. Nu ansåg trakorierna tiden mogen att driva bort ransarderna en gång för alla och inledde förföljelser. En flotta från Ransard ilade till undsättning och snart var striderna åter i full gång. Trakorierna införlivade Gudienerslätten med riket för att ha ett fast brohuvud på Saphyna, och drev utan större svårigheter tillbaka barbarerna till fastlandet.

SAPHYNI UPPROR 520-525 EO

Vissa nationalistiska kretsar på Saphyna ogillade Trakoriska rikets ankomst och samlade en här. Denna här bestod av diverse brottslingar och slavar som matats med en ny drog kallad zombin. Zombinet fick kämparna att lyda varje order utan tvekan, tyvärr också fiendens order, vilket man förbisett. I slaget som kallas "Ylarnas afton" sökte de två sidorna överrösta varandra för att ta kommandot över den drogade hären. Trakorierna segrade genom den högröstade härolden Skrynk, och det saphynska motståndet mjuknade som en mogen banan, så att hela ön kom under rikets välde och snart införlivades.

INVASIONEN I KARK 530 EO

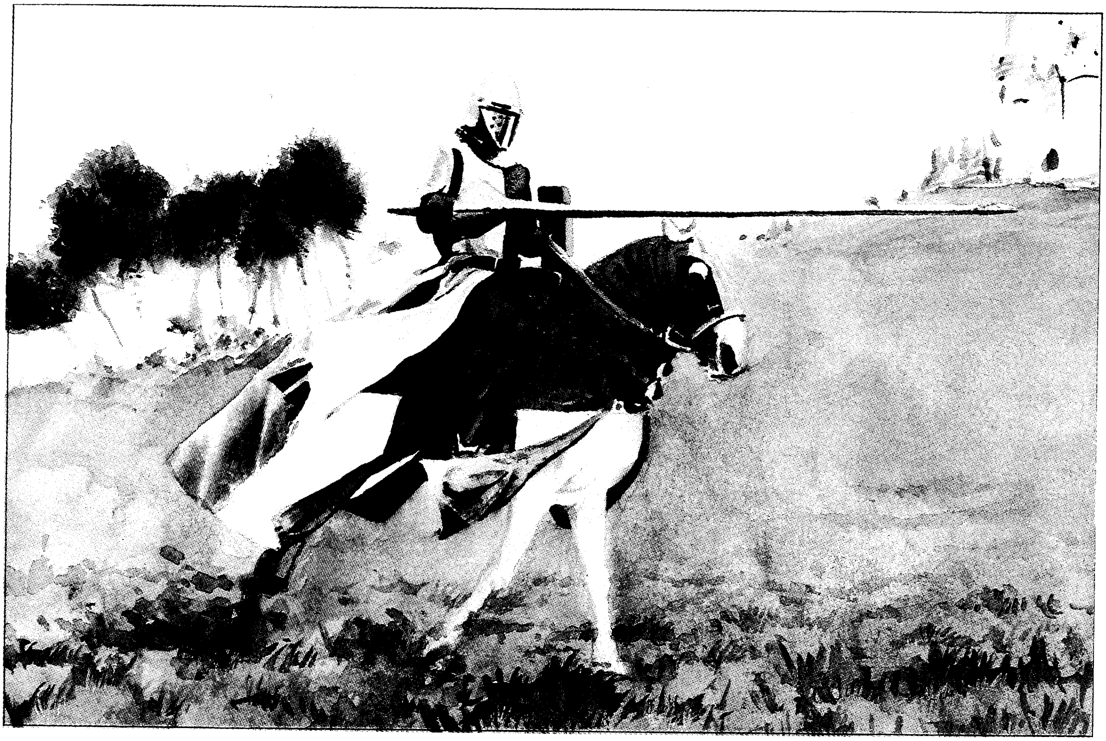
År 530 invaderade trakorierna södra Trinsmyra och var nu så starka att de knäckte öns motstånd. den härksande ätten på ön, Åålskallarna, flydde upp bland de otillgängliga bergen i Rung, som ingen enda erövrare någonsin lyckats kontrollera. Landsdelen Kark gjordes till en del av Trakoriska riket, medan Milacke fick behålla sin självständighet.

OCKUPATION AV ARHEM PÅ MARJURA 595 EO

På slutet av 500-talet eO blev svavel en eftertraktad handelsvara då vinsvavling och andra användningsområden upptäcktes. Trakorierna påmindes om svavelträsken på ön Marjura och ockuperade staden Arhem med omnejd.

SVAVELVINTERNS SLUT 610 EO NUTID

År 610 slutar svavelvintern och kungariket Cruri kan åter träda fram ur isen. Hur detta ska sluta återstår att se.



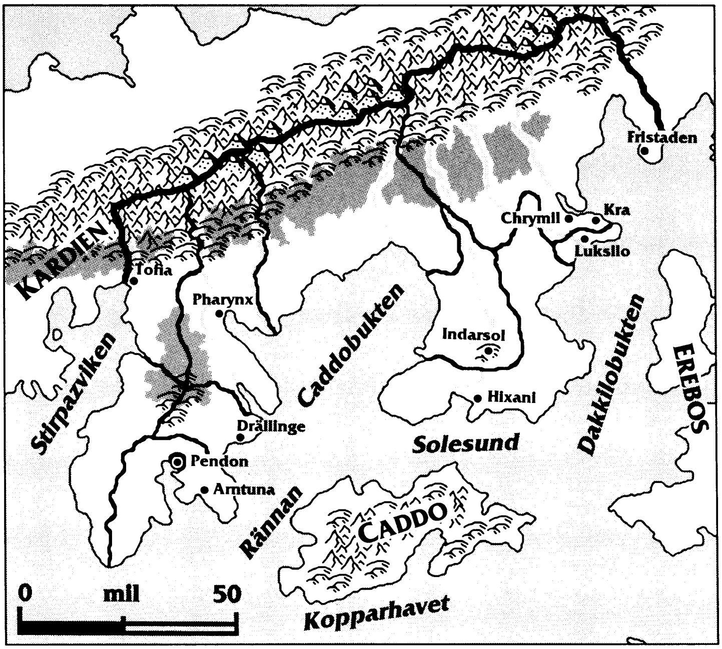
ZORAKIN

Riddar Kristiern av Lindormsborg fällde visiret, sporrade hästen och sänkte sin lans för anloppet mot sin motståndare i finalen i dagens tornering. Med det svart-gula schabraket fladdrande i vinden kisade han genom hjälmens smala ögonspringa bort mot den sköld där hans lansspets förhoppningsvis snart skulle träffa.

Med vänster hand styrde han sin starka och vältränade springare mot höger sida av rännarbanans skrank. Hans motståndare, baron Alrik av Dûrland, gjorde detsamma, men tycktes tveka vid sporrandet av sin häst. Ett tecken på obeslutsamhet, eller bara ett försök att irritera sin motståndare? Riddar Kristiern sköt bort tankarna och koncentrerade sig på den punkt där balkarna på baronens sköld möttes. Lindormsborgs herre tänkte på de otaliga gånger han gjort exakt samma manövrer i strid, då det gällde blodigt allvar; då ett misstag kunde betyda slutet på karriären som riddare; då en lätt justering av lansspetsens läge kunde medföra invaliditet, stympning, eller i värsta fall…

Publikens jubel mötte Riddar Kristiern då han närmade sig läktarna. Alla de närvarande, inklusive Hans Majestät Konungen av Zorakin, blickade spänt på de bägge riddarnas framfart mot varandra. Här stod mer än ett vackert svärd på spel, här gällde det även äran, den belöning som ingen kan bli bestulen på, det som lever kvar i evärderliga tider och får folk att lyfta på ögonbrynen och nämna ett namn med vördnad. Äran att i ärlig strid ha besegrat gräddan av Zorakins riddare, äran att krönas till tornerspelens herre av konungen själv, äran att vinna en ljuv dams uppskattning… äran.

Riddarna möttes med ett brak som av ett åsknedslag. Kristiern kände sin sköld tryckas in, kände sin egen lans brytas, kände hur marken mötte hans rygg med obönhörlig kraft. Han reste sig mörbultad och såg sin motståndare ligga på andra sidan skranket, medvetslös och… besegrad!



Invånarantal: ca 250.000
Befolkning: människor 90%, ankor 5%, älvfolk 4%, halvlängdsmän 1%
Huvudstad: Pendon (ca 7.500)
Statsöverhuvud: Valien VII Rättråde
Styrelseform: feodal monarki
Exportvaror: spannmål, järn, timmer, pälsverk
Importvaror: tyger, salt, ädelmetaller
Välstånd: normalt
Armé: mycket starkt riddarkavalleri, svag flotta, starka kyrkliga trupper.
Religion: Lysande Vägen
Övrigt: Zorakin beskrivs ingående i modulen Ivanhoe

INLEDNING

På Aidne-halvöns södra del ligger kungariket Zorakin, ett rike med anor från det gamla Jorpagna. Riket är uppbyggt efter feodal modell, med en enväldig kung som styr över ett stort antal länsherrar. Folket i detta ganska välbärgade land har mycket lite att säga till om.

Landet Zorakin beskrivs ingående i modulen Drakar och Demoner Ivanhoe. Följande är bara tänkt som en kort och allmänt hållen introduktion.

GEOGRAFI

Zorakin är ett land som uppvisar mycket stora skillnader mellan de olika landsändarna och hertigdömena. I norr bildar de mäktiga Aidne-bergen ett kargt kalfjällslandskap och i söder rullar de bördiga slätterna ut mot Kopparhavets blågröna vatten. Väster om riket ligger Kardien med dess stora skillnader mellan nord och syd, och österut skär Dakkilobuktens småvikar in ända till bergen och spärrar vägen mot länderna i öster.

Zorakin består i huvudsak av två stora halvöar, Grindanu i väst och Indar i öst. Mellan dem sträcker sig en smal kustremsa. De två halvöarna liknar varandra så tillvida att de är bördiga, relativt flacka och ganska tätt befolkade, och det är dessa som utgör det egentliga Zorakin. De norra delarna är antingen för skogiga eller för bergiga för att jordbruket skall ge någon egentlig avkastning och i dessa delar livnär sig den knappa befolkningen i stället på gruvdrift, jakt och skogsbruk.

GRINDANU

Grindanu består till ungefär hälften av Torilskogen och till hälften av odlad mark. Torilskogen var ursprungligen en ljus och lummig lövskog, men sedan svartfolken kom hit i början av 100-talet eO har den vuxit igen totalt och mörkret har sänkt sig och gjort skogen farlig och ond. Öster om skogen flyter den kalla och snabba Jostefloden fram på sin väg från bergen till havet. Mot slutet av sin färd stannar floden upp och utvecklar det stora och oländiga Grimmaniträsket, en plats av ringa intresse men med otaliga hemska berättelser och sägner omkring sig.

Jostefloden är faktiskt den enda större floden på hela Grindanu, vars åkrar suger upp det mesta av det vatten som faller från skyarna.

På Grindanu lever ungefär hälften av Zorakins befolkning, men här är folket mer koncentrerat till städerna än i det mer glest befolkade jordbruksområdet Indar.

INDAR

I östra Zorakin ligger Indar, en bördig och flack halvö som till tre fjärdedelar är uppodlad. De breda och långsamma floderna Solaån och Granströmmen förser tillsammans med ett nätverk av diken åkrarna med tillräckliga vattenmängder för att man skall kunna få Kopparhavets största skördar. I den västra delen av halvön har jorden blivit så hårt exploaterad att den inte längre går att bruka. Där ägnar man sig i stället åt boskapsuppfödning. Det blåsiga klimatet på denna halvö har gjort att slätten är översållad med väderkvarnar.

Norr om själva halvön Indar och längs Aidnebergens fot sträcker sig en stor skog, Nordbergaskogen. Denna bebos huvudsakligen av skogsalver, men även människor, satyrer och skygga svanmöer lever här. Stora delar av den östra delen av skogen, den del som ligger i hertigdömet Salamora, är helt och hållet bebodda av älvfolk som levererar en viss mängd pälsverk och örter varje år mot att de skall få ha skogen för sig själva. Människor som förirrat sig hit avvisas mestadels vänligt men bestämt. Svartfolk dödas fortast möjligt.

FOLKSLAG

I Zorakin lever främst två folkslag; pennerna och legerdierna. Bägge är de av jorisk härkomst, men skillnader långt tillbaka har gjort att de har lite olika syn på livet. Dessa två folkslag utgör ungefär tre fjärdedelar av Zorakins befolkning, och de utgör vad man kallar de typiska zorakierna.

PENNERNA

Pennerna är ett joriskt folk som bor på södra delen av Grindanu. De är ättlingar till det folk som levde på Grindanu innan konfluxen och har ärvt det mesta av sin kultur från det gamla Jorpagna.

Pennerna talar en dialekt av joriska som i mycket påminner om den ursprungliga joriskan. Eftersom Valien Rikesbyggare själv var en penner blev det en överrepresentation av dessa då de första vasallerna utkorades av konungen och alltsedan dess har större delen av Zorakins överklass utgjorts av penner. De anses tillsammans med legerdierna vara de 'typiska zorakierna'.

Av tradition är pennerna krigare och handelsmän. De anses vara mer kultiverade än de flesta andra folk på Aidnehalvön och den myckna forskning i Jorpagnas samhällsliv som de bedrivit (t. ex. genom olika munkordnar) har lett till att deras kultur påminner mycket om de ursprungliga jorernas. Joriska hantverksföremål har t. ex. mycket hög status bland pennerna och genuint jorisk arkitektur och klädsel blev mycket på modet bland överklassen på 500-talet eO Man föredrar ljusa färger och öppna, luftiga platser.

Pennerna är något över medellängd och är ofta kraftigt byggda. Detta gör dem till mycket dugliga krigare och de har också en känsla för taktik och organisation som är unik bland jorerna. Detta gör dem till en naturlig överklass och det är sällan som någon opponerat sig mot denna självtagna rätt. Om de gjort det har de snabbt tystats. Så gott som alla penner är varmt religiösa.

LEGERDIERNA

Folket på Indar var innan konfluxen utpräglade jordbrukare och hade drabbats hårt av dess härjningar, men eftersom halvön var mycket tätt befolkat redan innan konfluxen hade man en stor befolkning kvar även efteråt. Man slöt sig till en början samman i ett slags kollektivjordbruk, men redan efter något århundrade avvecklades dessa och vid tiden för lindskiarnerkrigen var varje gård i princip ett eget rike, vilket gjorde att området var mycket sårbart mot lindskiarnarnas väldrillade arméer.

Efter lindskiarnerkrigen, då Indar skövlats metodiskt och grundligt, återstod en lång period av uppbyggnad som varje bonde själv tog hand om. Han bands därmed än fastare till den jord han brukade vilket blev en förutsättning för livegenskapen som uppkom efter några decennier. I och med att bönderna bodde ensamma och relativt isolerade blev det mycket enkelt för adelsmännen på Indar att få total kontroll över dem. Detta har lett till att jordbruket är underutvecklat och omodernt och endast den osedvanligt bördiga jorden gör att det ändå går ihop.

Legerdierna är ett folk som är hårt kuvat av adeln, som mestadels är av pennisk härkomst. Eftersom de flesta legerdier är livegna jordbrukare har de inte haft stor möjlighet att bygga upp någon kultur alls, utan man jobbar

och sliter och betalar sina skatter. Den legerdiska dialekten är mycket utpräglad eftersom det nästan inte förekommer några korta vokaler. Så gott som alla legerdier är mycket religiösa, vilket ytterligare underlättar för adeln att hålla dem i schack, eftersom prästerna helt står under adelns kontroll.

STATSKICK

Zorakins högste styresman är naturligtvis kungen, som ärver titeln av sin fader. Riket var ursprungligen ett valrike, d. v. s. den populäraste adelsmannen i landet valdes till kung, men år 156 eO lyckades kungen införa ärftlig tronföljd. Zorakin styrs dock i praktiken inte av kungen, utan av adelsmän som en gång i tiden fått landet av konungen.

STYRELSE

Zorakins befolkning delas i huvudsak i tre grupper. Majoriteten, ungefär tre fjärdedelar, lyder under en baron som officiellt lyder under en greve som officiellt lyder under en hertig som officiellt lyder under konungen. Den fjärde fjärdedelen är det sk kronofolket, som lyder under en markis som lyder direkt under konungen. Den tredje gruppen, ungefär en tjugondel av befolkningen, bor i de fria städerna, som styrs av en borgmästare i spetsen för ett stadsråd som är underställt kungen. Rikets Råd fungerar som lagstiftande och rådgivande instans för hela rikets skötsel, och ständerna är lagstiftande och rådgivande för allt kronoland. Den Lysande Vägens kyrka äger ungefär en tiondel av Zorakins mark, främst land som baroner skänkt kyrkan då de legat på sitt yttersta för att mässor skall läsas över deras själar.

ADELN

Vid Stora Tinget som hölls år 55 fO beslöt konungen att belöna alla de som under kriget mot lindskiarnarna ställt upp som tungt rustade ryttare med ett landområde. Han upphöjde varje riddare, som de främsta ryttarna kom att kallas, till baroner, och gav dem landområden motsvarande några kvadratkilometer att förvalta. Mer framstående medhjälpare upphöjdes till grevar som skulle samordna baronernas arbete och ha ansvaret för större landamären, motsvarande mellan fem och tjugo baronier. Hans tio närmaste män upphöjdes till hertigar och erhöll områden bestående av tre till fem grevskap som förläning. I sina egna förläningar hade man rätt att själv stifta lagar och ta upp skatter, men den länsherre som lät sitt folk svälta på grund av för höga skatter skulle omedelbart fråntagas sitt län och förklaras 'såsom den uslaste och fredlösaste av varelser'.

Ursprungligen var länen inte ärftliga, utan varje gång som en länsherre dog utsåg hans närmast överordnade en efterträdare. Av tradition och medkänsla var det dock oftast de avlidnas äldste son som övertog sin faders post, och enligt denna hävdarätt blev förläningarna allt mer ärftliga. Eftersom det även låg i hertigarnas och grevarnas intresse att länen blev ärftliga, struntade dessa efter hand i att välja sina undersåtars efterträdare, och efter år 100 eO var det nästan automatiskt att den avlidne vasallens äldste son tog över förvaltarskapet över länet.

Då en ny länsherre korades, skulle han samtidigt svära en ed till sin herre att 'bistå med råd och dåd', vilket innebar att han skulle ställa upp ett visst antal rustade krigare närhelst herren önskade. Kungen kunde alltså förfoga över närmare 1.000 riddare plus eventuella bondeuppbåd och legotrupper. Städerna, som vanligtvis inte höll sig med några riddare, bidrog istället med antingen en viss penningsumma eller ett antal soldater ur stadsvakten då konungen kallade.

Detta var ett system som fungerade väl i teorin, men så småningom, då länen blivit ärftliga och konungen därmed förlorat den direkta kontrollen över dem, började adelsmännen ta sig vissa friheter och blev allt mer självständiga gentemot kronan. Det hände ofta att adelsmännen stred inbördes på grund av privata konflikter, och då riket kom i krig köpte adelsmännen ut sig och svarade på härmönstringen med en pengabörs istället för med trupper då de inte ville lämna sina egna förläningar obevakade. Detta ledde till att bruket av legotrupper ökade, och i takt med detta minskade riddarnas betydelse. Framemot 600-talet kan konungen inte räkna med mer än hälften av rikets tillgängliga riddare vid en härmönstring.

En baron har i stort sett oinskränkt makt i sin egen förläning. Han stiftar själv alla lagar och driver in de av honom fastslagna skatterna. En bonde betalar skatt i jordbruksproduk-

ter värda mellan fem och femton guldmynt per år till sin baron, som dessutom kan ta upp avgifter då bönderna vill använda hans broar, kvarnar, vinpressar, vägar o. s. v., saker som endast baronen har råd att bygga. Skatterna varierar beroende på hur rik bygden är, och man kan vara förvissad om att alla baroner tar upp precis så mycket skatt som det går utan att folket gör uppror.

KRONOMARKERNA OCH MARKISERNA

Konung Valien insåg då han styckade upp sitt rike att han själv inte kunde leva på sina hopsamlade tillgångar allena, och han valde därför ut vissa speciellt lönsamma baronier som kronomark, vilkas avkastning och skatter skulle tillfalla konungen och finansiera hans verksamhet. Tillsammans uppgick dessa gårdars totala landareal till en femtedel av rikets totala. Skatterna för dessa gods var oftast något lägre än de för de vanliga baronierna, eftersom inte lika många skulle dela på kakan. Valien bestämde dessutom att en baron, för en ganska stor summa pengar, kunde köpa sig fri från sin greve och istället göra sitt baroni till kronomark, där han som markis själv fick bestämma. Detta innebar att han i princip blev sin egen herre, eftersom konungens insyn i markisernas verksamhet inte var lika direkt som grevens i baronens. Å andra sidan tvingas en markis årligen svära konungen trohet och det skall sålunda aldrig vara några tvivel om var han står i händelse av konflikt, men så länge det inte är krig är det klart fördelaktigt att vara markis.

DE FRIA STÄDERNA

Av alla Zorakins nära hundra större städer har ett tjugotal köpt sig fria från sina länsherrar och också blivit ett slags kronomark, lydande under alldeles speciella lagar. De fria städerna är i stort sett självstyrande, även om de officiellt står under konungens jurisdiktion.

Fria städer styrs som regel av ett stadsråd med ett udda antal ledamöter, vanligtvis mellan 11 och 21 stycken. I spetsen sitter borgmästaren, som är konungens ämbetsman. Rådsmedlemmarna sitter på livstid och då någon dör utser det kvarvarande rådet en efterträdare. I rådet brukar vanligtvis representanter från de olika yrkesgrupperna i staden sitta. Korrumption är mycket vanligt. Ofta har varje rådsmedlem speciellt ansvar för en viss del av styret, t. ex. stadsvakten. Han har under sig ett antal män som utför hans order, i fallet med stadsvakten en kapten och ett antal sergeanter. I bontisåternas (stiftens) huvudstäder är bontisålerna (biskoparna) garanterade en plats i stadsrådet.

Stadsrådets uppgift är att sköta stadens styrelse, att stifta de lagar som behövs, att administrera tullen, stadsvakten, underhåll av offentliga byggnader, försvaret, ge byggnadslov och affärstillstånd, att organisera festligheter o. s. v. Eftersom städernas befolkning till tre fjärdedelar består av hantverkare och köpmän tas skatter upp i form av pengar, inte i jordbruksprodukter som är brukligt på landsbygden. Skatterna på hantverkare och köpmän varierar från stad till stad, men vanligtvis ligger den på mellan tjugo och trettio guldmynt per år. Av detta går ungefär tio guldmynt till kungen, som med dessa inkomster samt inkomsterna från kronomarkerna skall finansiera riket.

Somliga städer har köpts fria av en viss grupp i staden, t. ex. kyrkan eller ett visst hantverkarskrå. Dessa städer är alltså nästan helt dominerade av den gruppen, eftersom nästan alla medlemmar i rådet kommer därifrån.

De städer som ligger i ett vanligt baroni är organiserade på liknande sätt, men skatterna är något lägre och baronen är automatiskt enväldig borgmästare. Rådet utför bara hans beslut.

RIKETS RÅD OCH STÄNDERNA

Kungens rådgivande, verkställande och officiellt lagstiftande instanser kallas Rikets Råd och ständerna. Rikets Råd består av fjorton medlemmar plus kungen, och är ansvarigt för att kungens beslut blir verkställda. Varje ledamot i Rådet är ansvarig för sitt specialområde, t. ex. flottan, armén, tullarna, skatteindrivningen, myntslagningen o. s. v. De mäktigaste i Rådet är drotsen, chefen för ständerna (se nedan); kanslern, som är chef för kansliet, som sköter rikets finanser; och marsken, som är ansvarig för armén. Rådet har dessutom rätt att komma med förslag till beslut som konungen skall fatta och skall även agera rådgivare åt konungen. Under vissa perioder då konungarna har varit veliga och svaga har Rådet haft mycket stor makt,

medan mer självständiga och handlingskraftiga kungar helt har kört över dem. Kungen har numera ingen skyldighet att lyssna på Rådet.

Ständerna är det samordnande organet för alla kungens jordegendomar, d. v. s. såväl kronojord som fria städer. Alla borgmästare och markiser har rätt att sitta i ständerna, som egentligen skall sammankallas en gång per år för att rösta igenom alla beslut som drotsen, de själva eller Rikets Råd lagt fram. Kungliga förslag behöver numera inte röstas igenom i ständerna utan kan godtas i alla fall och därför har man ofta inte brytt sig om att kalla dem till omröstning. Under hela 300-talet t. ex., sammankallades ständerna endast två gånger.

Ursprungligen, i konung Valiens första lagsamling, sades det att även alla hertigar, grevar och baroner skulle sitta i ständerna. Det sades också att en majoritet av såväl Rikets Råd som ständerna måste stödja ett kungligt förslag för att det skulle kunna röstas igenom. För Valien var detta naturligtvis inget problem, eftersom han själv utsett Rådet och ständerna, men senare kom detta att innebära att kungens makt blev alldeles för svag då han inte kunde vara säker på att få igenom sina beslut. Den märklige kung Karolu XI lyckades dock genom list och rävspel upphäva denna lag och dessutom göra Zorakin till arvrike 156 eO.

Den enda egentliga uppgift ständerna har haft efter detta är att lägga fram förslag till lagar inför Rikets Råd och kungen. Vid ständernas sammankallande har även nya lagar kungjorts, men kungen har hela makten i sina händer.

HANDEL

Zorakin bedriver, trots att man inte är en utpräglad handelsstat, riklig handel med de övriga kopparhavsländerna. De främsta exportvarorna är spannmål, järn, timmer och pälsverk.

Viktiga importvaror är tyger, salt och ädelmetaller.

UTRIKESPOLITIK

Zorakin har i alla tider varit ett ganska starkt rike, vilket avskräckt anfall från andra länder. Mellan åren 370 och 394 deltog man i Berendiens krig mot Felicien, men då man fick sin flotta krossad av de starka felicierna tvingades man sluta fred.

Förhållandet till Caddo har alltsedan den Stora Schismen varit mycket spänt, och även om man inte krigat aktivt har man bekämpat varandra via handelsblockader och korståg i Morëlvidyn.

Förhållandet till Erebos har alltid varit ganska gott, eftersom handelsutbytet varit mycket lönande för bägge parter. Likaså har zorakierna de senaste sex seklen haft goda handelsförbindelser med kardierna.

Berendien har varit en gammal bundsförvant, och trots att man ligger avsides till för zorakierna så är förbindelserna goda.

MILITÄRMAKT

Zorakins militära styrkor utgörs av adelsmännen och deras trupper, vilka oftast är fasta garnisoner i adelsmannens borg, så i ett anfallskrig måste ytterligare trupper rekryteras. Detta sker oftast genom tvångsrekrytering av bondebefolkning samt inhyrande av legotrupper. I krig kan man även mobilisera folkuppbåd som försvarar sina städer, men dessa är givetvis otränade och dåligt utrustade.

Riddarna i sig är mycket vältränade, och med sina tunga rustningar och starka stridshingstar utgör man ett formidabelt anfallsvapen.

Zorakins krigsflotta är liten och omodern; i ett krig skulle förmodligen kyrkans krigsskepp få utgöra huvudstyrkan. Flottan står under konungens befäl; somliga adelsmän i hamnstäderna och en del fria hamnstäder håller sig också med några krigsfartyg.

RELIGION

I Zorakin är den Lysande vägen den enda religionen. Se Erebboken för mer detaljer om denna religion.

HISTORIA

Zorakins historia kännetecknas av två stora konflikter; lindskiarnerkrigen på 50-talet fO och den Stora Schismen inom den Lysande Vägens Kyrka på 350-talet eO.

På 180-talet fO började lindskiarnarna, ett aggressivt människoliknande folkslag, vandra in i Zorakin norrifrån. De flesta slog sig

ned i mellersta Zorakin, där de grundade staden Pharynx. Lindskiarnarna skapade där en stadsstat som omfattade staden Pharynx med omnejd. Det folk som tidigare bott i området drevs bort av den välorganiserade och kraftfulla lindskiarner-armén. Efter ett flertal trakasserier från lindskiarnarnas sida utbröt ett regelrätt krig mellan dessa och de omkringboende stammarna, som kände sig hotade. Lindskiarnarna var mycket framgångsrika och de massakrerade de oorganiserade grannstammarna en efter en. Stadsstaten Pharynx kom att lägga nästan hela Grindanu under sig.

Uppeggade av sina framgångar tågade lindskiarnarna förstärkta av en skvadron resar söderut och österut. År 66 slöts en fred som tillerkände lindskiarnarna rätt till i stort sett hela norra, västra och mellersta Zorakin.

Valien Valiensson, nybliven ledare för pennerna på södra Grindanu, sökte hjälp hos caddiska köpmän, och upprepade vädjanden om hjälp sändes till Kardien. Slutligen kom även hjälpen, och tillsammans kunde man med nöd och näppe slå tillbaka lindskiarnarna.

Efter krigen började ordningen allt mer återvända till Zorakin, som genom krigen börjat enas till ett rike. Ett förbund slöts mellan Valien och Vidar Odise, kardiernas ledare, vilket innebar att de bägge länderna Kardien och Zorakin i evärderlig tid skulle stötta varandra i nöd. Vid midsommartid år 55 f O utropades konungariket Zorakin, och Valien Valiensson blev Kung Valien I. Vid det Stora Tinget som följde upphöjdes de främsta zorakiska krigarna till hertigar, grevar och baroner, vilka skulle förvalta landet.

DEN STORA SCHISMEN

Redan då Odo började sina predikningar år 0 så vann hans läror stort gensvar i Zorakin. Med tiden kom den Lysande Vägens kyrka att bli mycket stark, men år 278 började en stor slitning mellan kyrkans anhängare på Caddo och de på fastlandet. Man kunde inte enas om magins roll i det hela. Dalkerna hävdade att magin enbart var destruktiv och skulle förbjudas, medan man på fastlandet menade att magin var neutral och dess syfte bestämdes av magikern själv.

Allt sedan dess har de politiska förbindelserna mellan Zorakin och Caddo varit mycket sporadiska.

ÖVRIGA LÄNDER

Förutom de länder som beskrivs ingående i Spelledarhäftet, finns det flera länder i Ereb Altor som har omnämnts i tidigare produkter eller kommer att beskrivas i kommande moduler. Dessa tas här upp kortfattat.

BERENDIEN

Berendien ligger på norra delen av Tolanhalvön, norr om Felicien och söder om de stora alvskogarna Landori. Landet är en feodal monarki av samma modell som t. ex. Zorakin och Kardien, d. v. s. en kung styr över ett antal storhertigar, som styr över ett större antal grevar, o. s. v.

Berendien är en utpräglad jordbruksbygd där livegna bönder odlar vete, korn, havre och råg. Boskapsuppfödning sker bara hos de rikare storbönderna. Landet har vid flera tillfällen fört krig mot Felicien, utan större följder.

I Berendien talas berendiska, ett joriskt språk. Den huvudsakliga religionen är dyrkan av de Unga Gudarna (se avsnittet om religion i Erebboken).

JORPAGNA

De centrala delarna av det forna kejsardömet Jorpagna har aldrig riktigt hämtat sig från konfluxen, trots att denna ligger nästan 1.000 år tillbaka i tiden. Området är numera uppsplittrat på flera hundra små självständiga furstendömen, vars interna intriger hindrar de flesta former av centralt styre.

Området domineras av jordbruk skött av livegna bönder; i kusttrakterna bedrivs begränsat fiske i skuggan av Erebos väldiga fiskeflotta, och i bergstrakterna samsas ett fåtal gruvarbetare med dvärgarna.

KRUN

Söder om Grynnerbergen i sydostligaste Ereb ligger Krun, ett underutvecklat kejsardöme som mestadels försörjer sig på fiske i Golwyndas sötvattenshav, slavhandel och tullinkomster från handeln mellan Soluna, Akrogal och Ereb. Jordbruket är lågt stående och räcker inte för att försörja hela befolkningen.

Befolkningen i landet är hängivna dyrkare av Mullah, av många västerlänningar ansedd som en förvrängning av Etin. Kyrkans struktur påminner om den Lysande Vägens.

MAGILRE

Norr om Klomellien ligger Magilre, en feodal monarki med en månghundraårig styrande ätt. Adelns makt är mycket stark och de stackars magillerna får se sig helt dominerade av de stolta, diplomatiska och karismatiska adelsmännen. Landet försörjer sig på handel med Trakorien och Kardien, fiske och jordbruk. Man lider skriande brist på metaller, vilket har tvingat landet till fredspakter med Trakorien och Klomellien.

Den Lysande Vägens Kyrka är helt dominerande i Magilre.

Talesättet 'att likt en magiller tala någon från vettet' är välkänt, och om skickliga demagoger och politiker sägs ofta att 'han är en riktig magiller'.

MONTURERNA

Långt väster om Kardiens kust ligger den lilla ögruppen Monturerna, befolkad på 370-talet eO av kardiska oliktänkande.

Ögruppen kommer att beskrivas utförligare i en kommande produkt.

TORSHEM

Inklämt mellan Nidabergens södra sluttningar och Landoris skogar ligger Torshem, ett område till största delen befolkat av skogarnas och bergens barbarer. Områdets enda stad, Torsborg, utgör ett viktigt centra för handeln mellan bergens dvärgklaner och Berendiens köpmän.

Landet beskrivs utförligt i modulen Torshem.

INDEX

Alver 34, 56, 63, 64, 77, 81, 85, 98
Bankväsende 6
Berendien 36-38, 101, 103
Bortbytingar 11, 15
Caddo 4-7, 66, 71, 89, 101
Cereval 8-25
Cereval-troll 10, 13, 16, 20, 21
Cykloper 28, 63
Dalker 5
Femhusrådet 29
Den Lysande Vägen 7, 30, 66, 71, 101-102
Den Stora Muren 75, 78
Drakar 16, 17, 21-25, 35
Drakmästare 16, 21-25
Echther 63
Elefantfåglar 12
Erebos 6, 7, 26-31,89, 101
Faltrakier 64
Felicien 7, 30, 31, 32-39, 101
Fingalkulten 45-46
Fraschikel 30
Fristaden 7
Gripar 80-85
Hamur 70
Hynsolge 40-51, 77
Hynsolgeupproret 40-50
Inashtar 91-92
Jehennin 19, 23-24
Jorduashur 52-60
Jordukærlar 57
Jorpagna, det forna 28, 30, 48, 67
Jorpagna, det nutida 103
Kardien 60, 61-67, 73
Kastyke 92, 94
Ker-bosh 64
Klomellien 56, 60, 68-73
Klomuller 68, 69
Krun 41, 48, 103
Kuzherismen 77-78
Labraatriet 77
Legerdier 98-99
Magilre 56, 60, 73, 89, 93, 103
Marjura 95
Mercana 70
Monturerna 103
Månalver 21
Månlagen 18
Månsilver 10, 18
Nidland 50, 74-78
Olem, den Late 70
Palinor 80, 83-85
Parbagerna 46-47
Paridon 36-37
Penner 98
Philas 36-37
Ransard 58, 60, 79-85, 93-95
Remuntra 70, 92
Shamash 91, 92, 93
Slavhandel 34
Staden O 93
Stjärnläran 47-48, 50-51
Timora 80, 83-85
Torshem 103
Trakorien 6, 60, 71, 83-85, 86-95
Vicotnik Ärkemagikern .. 51, 75, 77-78
Zorakin 6, 38, 60, 62, 64, 65, 96-102
Æsìr 59, 71, 83
Ödesfejden 6, 7

INLEDNING

Ereb Altor är en kontinent med ett otal olika länder av varierande storlek och betydelse. De viktigaste av dessa länder beskrivs i Spelledarboken och Spelarboken, medan själva Ereb — kontinenten — beskrivs i denna bok.

Här hittar du kartor som bl. a. visar språkfamiljer, folkslag, klimatzoner, handelsrutter och religioner — ämnen som måste visas i sitt sammanhang och inte som lösryckta bitar i beskrivningen av ett speciellt land. Kartorna beskrivs i texten, som i sin tur kompletteras av kartorna och tabeller. Vissa texter beskriver helt nya ämnen, t. ex. maginoderna och mörkermagin, medan andra texter är förenklat och omskrivet gammalt material som vi nu släpper för allmänheten.

Som vanligt gäller att det är DU som är Spelledare och det är DU som bestämmer hur din spelvärld skall se ut. Ereb Altor-boxen ger vissa riktlinjer som du kan följa om du vill, eller strunta i om du så önskar. Det bör påpekas att vi med avsikt undanhållit information om vissa länder för att ge större frihet åt de spelledare som själva vill beskriva länder och områden, t. ex. Nargurs skogar och de stora slätterna i centrala Ereb. Här kan spelledare själva bestämma hur det skall se ut, och de riktlinjer vi har givit bör endast tjäna som stomme för era egna alster.

Vid en första titt kan Ereb verka som en människodominerad kontinent, vilket inte är helt sant men har flera orsaker. Den kanske största är att vi har velat behålla 'mystiken' kring de övriga humanoida folkslagen en smula, och därför har vi inte givit några noggranna beskrivningar av t. ex. alver och dvärgar. Detta betyder dock *inte* att dessa folk spelar en mindre roll i Ereb; snarare tvärtom.

Vissa länder har beskrivits i tidigare produkter, t. ex. Trakorien, Kardien och Zorakin. För ytterligare information hänvisar vi till detta material; vi har försökt välja ut bara det material som är absolut nödvändigt för att få ett klart sammanhang.

INNEHÅLL

Historia 2
Bortom Ereb 9
Altors universum 16
Stjärnbilder 19
Konflikter 21
Klimat 24
Yrken 28
Tideräkning 30
Folkslag 32
Religion 34
Handel 39
Språk 44
Magi 53
Kartor
- Ereb Altor 58
- Länder 60
- Riksvapen 61
- Topografi 62
- Vegetation 63

Index 64

ALTORS ÄLDRE HISTORIA

FÖRHISTORIEN

Om tiden före de nu levande intelligenta rasernas skapelse är idag så gott som inget känt. Mycket tyder på att världen en gång befolkades med andra raser som utvecklades till en styggelse, så att gudarna kom överens om att utplåna allt intelligent liv och börja om från början. Mellan årtusendet 10.000–9.000 fO inträffade således en mängd katastrofer av vilka spåren fortfarande finns kvar i form av jättelika kratrar (t. ex. Kargomväggen på Palamux i Trakorien), förstenade skogar och uttorkade havsbottnar.

Det är inte omöjligt att rester av dessa dömda civilisationer fortfarande döljer sig under jord eller i otillgängliga berg. Man tror att drakarna är de enda överlevande intelligenta varelserna från förhistorien, men att deras minnen blockerats. Tämligen säkert är att alvfolk, människor och dvärgar skapades runt år 9.000 fO för att långsamt få utveckla en mer stabil värld.

STENÅLDERN 9000–3500 FO

De intelligenta varelserna av idag skapades i ett stadium motsvarande tidig neolitisk tid, d. v. s. med rudimentär kunskap om jordbruk, men huvudsakligen beroende av jakt, fiske och samlande. Samhällsstrukturer fanns under denna tid bara på lokal nivå.

ALTORS BRONSÅLDER 3500–1500 FO

HÖGKULTURER

Allmänhistoriskt kan Altors bronsålder sammanfattas i att nedanstående tre högkulturer växte fram och successivt kom att dominera sin omgivning, men att bara sporadiskt utbyte förekom mellan dem (undantaget Golwyndakulturens tidiga kontakter med sydliga Akrogal och Efaro). Runt högkulturerna tog mindre utvecklade folk efter sådant de fann användbart och införlivade nymodigheterna med sin egen kultur så att fruktbara synteser drev utvecklingen framåt. De krig som utspelades under bronsåldern bestod i att grannfolk sökte plundra eller erövra delar av högkulturerna, samt att delar av samma högkultur sökte dominera andra. Ofta var den mest naturliga politiska enheten en stad med kringliggande landsbygd.

MELUKHAKULTUREN

På ön Melukha, "den blommande lustgården", lever människor och alver sedan årtusenden i fredlig samexistens av det myckna överflödet. Man hade under bronsåldern bara sporadiskt utbyte med andra kulturer. En större sammanhållen nation utvecklades framförallt på religiös basis för att möjliggöra större och skönare skapelser till gudarnas ära och folkens förlustelse. Bland konsterna utvecklades musik och arkitektur. Metallanvändningen infördes relativt sent. Man har än idag ingen egen gruvdrift utan byter till sig metallföremål. Man dyrkar Moder jord som urkraft och därunder ett panteon av fredliga gudar som vakar över fruktbarhet, läkekonst etc. Animismens magiskola grundades på Melukha. Melukha har alltid styrts som matriarkat med traditionellt "kvinnliga" ideal.

GOLWYNDAKULTUREN

Runt Golwyndas sötvattenhav frodades sedan länge en jordbruks– och handelskultur. En kraftig befolkningsökning började redan runt år 4000 fO. Enligt sägnen vann den vise och tappre hjälten Palofar vid den tiden en kapplöpning mot en stäppantilop och avgjorde därmed ett gudarnas vad till vattenguden Enkis favör. När Enki undrade vad Palofar ville ha som belöning, svarade denne att han blott ville att axen i hans segerkärve skulle bära tredubbelt korn, så att han därav skulle kunna baka ett bröd för att mätta sin gamla mor. Enki uppfyllde genast denna blygsamma begäran och gav därtill hjälten guld, ära och femton välskapta söner.
Men Palofar bakade inget bröd av de feta axen, utan planterade dem i stället, så att hans åkrar dignade av storaxad gröda. Då Enki blev varse detta, förgrymmades han eftersom han menade sig vara lurad och lämnad till löje inför andra gudar. Men Palofar menade att så ingalunda

var fallet. Hans moder, som axen från segerkärven skulle mätta, var landen runt Golwyndas hav. För att göra detta möjligt hade han planterat dem så att de skulle bli fler, såsom Enki måste ha menat. Guden förnöjdes över denna list och lät Palofar behålla såväl gröda som huvud, men från den dagen gav åkrarna runt Golwyndas hav tredubbel skörd.

De bördiga åkrarna och bronsgjutarkonsten gav Golwyndakulturen ett övertag gentemot grannarna. Eftersom landet var hotat av vilda folk från alla håll, tog historien här en mer krigisk utveckling än på t. ex. Melukha. Man började snart erövra kringliggande trakter för att skydda kärnområdet och även få kontroll över råvarukällor och handelsvägar. I Golwyndakulturen grundades elementarmagin, symbolismen och mentalismen. Man har i detta land traditionellt ett stort intresse för mystik, astrologi och spekulativ filosofi.

YNDARKULTUREN

På den fjärran ön Yndar levde ursprungligen en fredlig ras primitiva människor som åt vad det rika landet gav, men också hade blygsamma odlingar. Detta pågick tills margylerfolket på sydöstra Akrogal lärt sig tillräcklig sjökonst för att invadera ön. Margylerna förslavade raskt urinvånarna som inte förstod att försvara sig och en högkultur uppstod, dominerad av de förra men baserad på de senares arbete. Margylerna på Yndar var så välförsedda med arbetskraft att de under ett par tusen år kunde ägna sig åt mer luxuösa sysslor. Detta gjorde dem kunniga, stolta, för att inte säga grymma. De utvecklade grunderna för matematik och även det första abstrakta skriftspråket. De var också roade av krigskonst, magi och tortyr som nöje. På Yndar lades grunderna för nekromantiken och spiritismen.

ANDRA KULTUROMRÅDEN

SÖDRA AKROGAL

De stora stäpperna på kontinenten Akrogals södra del befolkades ursprungligen av nomadstammar som följde bytesdjurens flockar. Nomaderna var de första som skaffade sig husdjur. Man lärde sig tidigt rida den silkespälsade stäpplaman samt tog i bruk den långbenta vargillern som jägarpartner och enhornsbuffel som dragdjur. Bruket av djur överfördes snabbt till Golwyndakulturens jordbruksbygder där antalet nyttjade arter ökades och avel förbättrade användbarheten. Från stäpperna härstammar även bruket av pilbågen som jakt– och stridsredskap. De beridna nomaderna kom sedemera att ställa till stor förödelse långt borta i Ereb.

EFARO

I Efaros djungler på nordvästra Farbanda uppstod i senare bronsålder flera högt utvecklade jägar– och krigarkulturer. Dessa kulturer blomstrade främst tack vare bruk av slavar som hämtades från landen bortom bergen i sydost och i trakterna runt Ormsjöns stränder. Folket i Efaro utvecklade sjöfarten och navigationskonsten, men var även förfarna i konsthantverk och ingenjörskonst i trä och sten. Deras magi var en typ av shamanism som kommit att påverka de flesta andra magiskolor.

NORRA EREBS BARBARER

I de vidsträckta skogarna och bergen som täcker nordöstra Ereb framträdde i sen bronsålder välorganiserade allianser mellan samhällen. Redan tidigare tvingades barbarerna leva i ganska stora byar (200–300 innevånare) eftersom trakterna var så farliga att mindre grupper knappast kunde överleva. Med svartfolkens tillväxt och utveckling i området tvingades man organisera försvarsanläggningar eller större utrensningsaktioner. Man valde vid behov härförare eller kung, men dessa personer hade bara begränsad makt eftersom barbarernas frihetslängtan alltid varit stor.

Barbarerna dyrkade tidigt gudar som är nära knutna till naturen, men deras panteon är mer betonat av traditionellt manliga ideal som kraft och ära, än på t. ex. Melukha. Deras naturdyrkan och stora vidskepelse gör att barbarerna möter alla älvfolk med stor respekt. I alla tider har man haft fredlig samexistens trots att barbarerna i grunden är stridsälskande och dominanta.

ICKE-MÄNSKLIGA RASER

ALVERNAS TIDIGA HISTORIA

Moder Jord skapade alla sina tjänarraser samtidigt men spred dem till många platser i världen. De levde från första början i stammar som strövade i vildmarken, på havet, i luften eller under jorden. Skogsalverna blev de mest

talrika bland hennes barn och de som har haft störst inverkan på historiens förlopp. Alverna har dock aldrig haft samma inverkan på civilisationens utveckling som människor eller dvärgar, då deras sinnelag inte är lika dynamiskt och strävsamt som de dödliga rasernas. Alvernas kultur, tämligen enhetlig överallt, är istället kontemplativ och passiv. Alverna vakar och mediterar utan att sträva efter rikedom eller makt.

Skogsalver har sedan stenåldern levt i Melukha och i de stora skogar som täcker delar av kontinenten Ereb. Särskilt har den region som kallas Landori, mellan Nida-bergen och Berendien, varit ett alviskt centrum. Här har skogsalverna alltid varit dominerande och skapat sig en egen högkultur. Från Landori har alverna sedan spritt sig över norra Ereb och en del stammar har till och med tagit sig över Demontungan och slagit sig ner i skogsområden på norra Akrogal.

Andra skogsalver har sedan stenåldern bott i Samkarnas djungler där de har konkurrerat med de reptilvarelser som i övrigt dominerar denna kontinent. Även här har de kunnat bygga egna riken och, eftersom de har varit teknologiskt och magiskt mer avancerade än sina grannfolk, leva någorlunda ohotade.

Under både sten– och bronsålder samspelade skogsalverna med sina icke-alviska grannar och spred på detta sätt kunskap om naturen och lärde ut hur man utnyttjar örter. Man spelade också en stor roll vid utvecklingen av animismen. Senare, när människorna lärde sig järnsmidets konst och byggde upp mäktiga stater, raserades det förtroendefulla samarbetet. Människofurstar strävade efter att behärska alvernas länder, bestjäla dem på deras rikedomar och helst också finna odödlighetens gåva, den som Moder Jord har skänkt sina barn. Särskilt margylerna på Yndar ådrog sig på detta sätt alvernas fiendskap, då deras otäcka magiska och alkemiska forskning kostade otaliga alver livet.

Var gråalverna uppstod är det ingen som vet, för från första början har de seglat över världens hav och de har aldrig kallat en viss plats för sitt hem. Gråalverna var viktiga för bronssmidets spridande, ty deras skepp nådde alla kuster och förde under 2000-talet fO kunskapen till många platser i världen. Gråalverna var då generösa att dela med sig av sina kunskaper, ty ännu hade människorna inte skapat några havsfarande kulturer som kunde konkurrera med gråalverna på något sätt. Under senare tider har gråalverna, luttrade av konflikter med sjöfarande människor, blivit avsevärt mer försiktiga och tillbakadragna i sitt beteende.

Grott– och silveralver har levt sina särpräglade liv över och under jordens yta, men de har varit fåtaliga och praktiskt taget aldrig samspelat med markens folk. Därför har de inte påverkat historiens gång och lämnas åt sidan i denna text. Detsamma gäller Moder Jords icke-alviska barn. Man kan finna dem på många platser i världen, men de har aldrig varit tillräckligt många för att skapa några riken eller på annat sätt lämna några spår efter sig.

GRYNNERBERGENS DVÄRGKULTUR

I Grynnerbergens naturliga grottsystem växte ett stort dvärgrike fram sedan man väl lärt sig odla klipptryffel, en organisk, näringsrik svamp som växer spontant under jord i närvaro av vissa mineraler och gaser. Då matförsörjningen väl säkrats, kunde arbetskraft avdelas till livets väsentligheter, nämligen metallurgi och gruvdrift. Dvärgarna lärde sig gjuta föremål av koppar runt år 3700 fO, och bronsföremål ca 3500 fO. Man sökte hålla dessa konster hemliga eftersom de var mycket lönsamma, men vättarna stal kunskapen och sålde den snart till människorna vid Golwyndahavet. Den starka fiendskapen mellan dvärgar och vättar härstammar bl. a. från denna tid.

POLARKULTURERNA

Från Altors kärna löper ett kraftigt energiflöde längs rotationsaxeln och strömmar fram vid båda polerna. De stora krafterna har möjliggjort en speciell kultur vid vardera polen.

I norr residerar isherrarna. Isherrarna är en märklig ras som inte är släkt med några andra varelser. De har en viss materiell substans, men består till största delen av kondenserad energi. Enligt sägnen syns de som blåskimrande tio meter höga antropomorfer med oskarpa drag och suddig kontur, men mycket få har sett dem. De intar ingen föda utan lever direkt av nordpolens energiflöde, vilket binder dem till platsen. De lever och dör inte som andra varelser, utan uppstår eller försvinner spontant beroende på kraftflödet till nordpolen. Av denna eller annan anledning söker de öka nordpolens inflytande över sydpolen.

De kämpar därvid med okända medel mot söderns salamandrar. Kampen är långsam och böljande. När isherrarna är starka blir det istid och istäcket kryper söderut med klimatförsämring över hela Altor som följd. När salamandrarna dominerar blir det i stället varmare. Hur eller om denna kamp slutar är ovisst. Kanske är det just kampen som håller det sfäriska Altor uppspänt.

Isbarbarerna på Orghin och innevånarna i Sanithsiders furstendömen dyrkar isherrarna som gudomliga varelser. Isherrarna kan kommunicera telepatiskt med alla intelligenta raser, men talar endast till speciellt utvalda som sedan för budskapen vidare. Runt nordpolen är deras kraft stor, men den avtar söderut.

I sydpolens lavalandskap lever salamandrarna. Salamandrarna är till skillnad från isherrarna en rent materiell art av kräldjursursprung. Liksom sina nordliga fiender lever de dock helt av polarområdets energiflöde. Deras psyken är starkt utvecklade varför telekinesi, levitation, telepati, m. m. för dem är vardagsbeteenden. Deras existenser är sannolikt utsträckta i etern och i andra dimensioner. Det är känt att transferritualer är mer riskabla ju närmare sydpolen man kommer och detta har förklarats med att salamandrarna slukar allt immateriellt i sin närhet som omväxling i det enformiga kosthållet av polarenergi. Salamandrarna dyrkas av såväl södra Solunas ökennomader, ökenfurstarna vid Ormsjöns sydstrand och dinosauriderna på Samkarna.

DRAKARNAS ARKIPELAG

Drakarnas arkipelag ligger avlägset i de heta haven söder om Yndar. Här fann denna mäktiga art sitt ursprung, och fortfarande händer det att Altors drakar samlas här till råd någon gång per millenium. Det sägs att de uråldriga drakar som känner döden närma sig återvänder hit för att dö på de gyllenglänsande stränderna där solen stiger. Man har hävdat att drakarna är nära släkt med sydpolens salamandrar, ja, till och med att salamandrarna är drakar som känt en kallelse till denna syssla. Ingendera arten har närmare kommenterat detta påstående.

DE RASSLANDE RASERNAS ARKIPELAG

På gränsen till det permanenta dimbälte som döljer haven väster om det hetare Samkarna ligger *Maminira me delema* — de rasslande rasernas arkipelag, där jättelika intelligenta insekter under bronstiden utvecklade avancerade samhällen. Under denna tid förekom ingen kontakt mellan dessa och mer humanoida arter.

JÄRNÅLDERN 1500 FO

Det finns bevis på att dvärgarna kunde smida järn i Grynnerbergen redan runt år 1700 fO, men hemligheten bevarades bättre än bronsgjutarkonsten. Den nya metallen kom successivt till omvärldens kännedom eftersom dvärghövdingar använde järnvapen i strid mot såväl vättar som människor. Stora ansträngningar gjordes både av nordliga barbarer och av svartfolksarméer för att erövra en dvärgstad med smedjor och allt, men dvärgarna var bergens herrar och ett mäktigt folk.

Först när krigarfursten Targald Karskfot vann makten i Grynnerbergen redan vid en ålder av sextio år, och i ungdomligt övermod tågade ner på slätten mot landet Krun för att driva människorna i havet, tvingades man ge upp sitt monopol. Vid detta fälttåg tillfångatogs nämligen Targald tillsammans med många andra dvärgädlingar och man tvingades avslöja järnkonsten som lösen. Det är dock säkert att man inte avslöjade hela sitt kunnande eftersom dvärgarna än idag är överlägsna smeder. Deras legeringskonst har exempelvis aldrig helt avslöjats.

KOLONISATIONSTIDEN 1500–1080 FO

Århundradena efter 1500 fO utvandrade kolonister från de överbefolkade högkulturerna. Sjöfarten hade nu utvecklats så att färd över innanhaven var möjliga.

GOLWYNDAOMRÅDET

Den forna golwyndakulturens tre delar gick från denna tid skilda vägar.

FURGIA OCH YNDAR

Landet Furgia på sydvästra Akrogal tvingades under åren 1500–1200 fO ständigt försvara sig mot invasioner från de onda margylerna på Yndar som successivt tog över hela Kamsunkusten och slutligen också Furgia, som de kom att behärska ända fram till runt år 800 fO.

SOMBATZE OCH EFARO

Landet Sombatze på norra Soluna rönte länge ett fredligt öde, förutom ständiga småkrig mot stammarna i Efaro. De två kulturerna blandades allt mer och kom att kännetecknas av djup mystik och en religiös världsuppfattning. Inlands uppstod flera bergsriken där härskaren ansåg vara en gud.

KRUN OCH HYNSOLGE

Landet Krun, slutligen, upplevde en guldålder efter segern över dvärgarna i Grynnerbergen, när de som segerpenning lärde sig järnsmide. Eftersom man levde i formell fred med Furgia och Sombatze påbörjades en expansion mot nordväst. Man grundade under åren 1500–1300 fO kolonier längs hela Kopparhavets nordkust. Riken som Berendien och Erebos föddes.

Emellertid närde man en orm vid sin barm. I kriget mot dvärgarna hade Krun slutit en allians med några barbarstammar vid Masevabuktens strand norr om Grynnerbergen. Till dessa barbarer skänktes landet Hynsolge. Under flera hundra år levde hynsolgerna fredligt och tog del av arvet från Golwyndakulturen. Men barbarblodet fanns kvar i dem trots viss uppblandning. Efter något årtionde med höjt röstläge bröt ett stort krig ut åren 1080–1065 fO. Detta krig markerar början av Härarnas tid. Vid denna tid hade dvärgriket i Grynnerbergen minskat i betydelse då många dvärgklaner utvandrat till lugnare trakter.

MELUKHAOMRÅDET

Alver från Melukha bosatte sig i Sivoa på nordvästra Samkarna samtidigt som ett synnerligen härdat folk från regnskogarna i söder koloniserade grannregionen Morëlvidyn. Detta folk hade drivits från sin ursprungliga hemtrakt av kolonister från Efarokulturen, vilka bildat fria furstendömen på flera platser runt ormsjöns stränder. Under tidig järntid började intelligenta insektoider, framför allt raugoner besvära befolkningen på Melukha, men inga organiserade invasioner inträffade.

HÄRARNAS TID 1080–950 FO

Härarnas tid innebar en urladdning runt hela Kopparhavet, där uppbyggda krafter gjorde upp om framtiden.

KRUNSKA KRIGET

Kriget mellan Hynsolge och Krun blev en hård och omfattande kamp. Krun tog hjälp av Sombatze och lokala folk i sina kolonier så att man dominerade havet. Hynsolgerna återupptog i sin tur kontakten med gamla barbarfränder i Nargurs skogar samt ingick en allians med mäktiga hövdingar i Efaro som villigt engagerade sin gamla arvfiende Sombatze.

Efter femton års krig segrade hynsolgerna slutgiltigt genom slaget vid Grivela i Jorpagna år 1065 fO. Enligt barbarisk tro fick därmed denna plats en speciell kraft och man beslutade att här uppföra sitt nya rikes huvudstad. Därmed uppstod kejsardömet Jorpagna som kom att dominera Ereb fram till 500-talet fO. De forna krunska kolonierna svor mangrant trohet till Grivela.

SKÖVLINGEN AV SOMBATZE

Härarna från Efaro fick nu hjälp att slutligt kuva Sombatze, men trupperna, som inte var vana vid diciplin, plundrade landet och upplöstes snart i rövarband, så att kaos rådde på hela norra Soluna ända fram till år 1000 fO. I och med det östra fälttågets kollaps klarade sig margylerna i Furgia med blotta förskräckelsen och mobiliserade under den närmaste tiden mot det nya hotet.

MELUKHAS FALL

I västra Kopparhavet anföll det havsfarande folket i Morelvidyn år 1040 fO alvboningarna i Sivoa och skövlade på några månader den vackra trakten, en händelse som fortfarande beklagas i alvernas sånger. Man fortsatte mot Melukha och intog den dåligt förberedda ön utan större strider. Med all säkerhet hade ett nytt mäktigt rike uppstått om morëlvidynernas konung inte ramlat i havet under ett rus och dött. Därmed lämnades riket till hans tvåhundrasexton söner av vilka minst hälften gjorde anspråk på tronen. Melukhierna lastade sina erövrare med rikedomar och dessa gav sig snart av hemåt igen för att ägna sig åt den s. k. "nudelhärvan", ett inbördeskrig som kom att vara 1000-talet ut. Morelvidyns anfall medförde att såväl alver som melukhier insåg hur viktigt krigskonst hade blivit.

KEJSARTIDEN 950–600 FO

KEJSARDÖMET JORPAGNA

Under de närmaste seklerna dominerade kejsardömet Jorpagna centrala Ereb. Det Kruniska kriget medförde att den gamla kunskapen från Golwyndatiden via Hynsolgerna spreds norrut till barbarerna i Nargurs skogar. Man plockade ur detta vetande vad man fann användbart och "ärofullt", men var ändå inte villig att ansluta sig till Jorpagna, som man ansåg förvekligat.

Vid det beryktade rådsmötet i Grafferburg år 912 fO, lät kejsar Thamsul den förste fängsla och avrätta alla barbarhövdingar sedan deras talesman kallat honom "en söderns hund och käring", varpå han inledde en serie fälttåg mot skogsfolken. Dessa strider pågick under ett par hundra år, men ledde aldrig till annat än att barbarernas hat mot Jorpagna ökade.

Kejsardömet utvidgades under åren 1025–710 fO med nuvarande Zorakin, Berendia och Felicien, samt hela Ereb väster om barbarskogarna ända upp till nuvarande Mirelien och Kardien vid västhavet. Såvitt känt kom däremot aldrig Trakorien eller Caddo direkt under Jorpagnas styre. Den nuvarande allmänspråket som talas på större delen av Ereb är en vidareutveckling av språket i Jorpagna.

DE AKROGALISKA NOMADERNA

Från ca år 750 till år 600 fO tillväxte nomaderna norr om Kamsun i kunnande och ilska. De hade lärt sig rida såväl hästar som bevingade bestar, framför allt hippogriffer, och var mer organiserade än tidigare genom en religiös omvändelse av hela regionen. Den strid mellan Jorpagna och det urgamla Yndar som alla fruktade lät vänta på sig. Båda rikena trakasserades mer och mer av nomadiska framstötar som alltid var lika plötsliga som förlustbringande. I Jorpagna drabbade dessa räder främst Hynsolge, Krun och Felicien och attackerna var oftast bevingade eftersom den enda direkta landförbindelsen mellan Akrogal och Ereb, den s. k. "Demontungan" norr om Golwyndasjön var hårt befäst. Yndar drabbades hårdare av nomaderna eftersom de hade en lång gräns som var svår att försvara.

SANITHSIDS UPPHÖJELSE

På 600-talet fO spred sig civilisationens kunnande ända upp till de barbariska isfolken. Vid samma tid kom dvärgar vandrande över isen från norra Akrogal och försåg barbarerna med metallföremål. År 617 fO tog isherrarna kontakt med lokala orghinerhövdingar på Sanithsider och en helig allians slöts omgående.

Isbarbarerna på Orghin bedömdes dock inte mogna för mer organiserat samarbete vilket fick dem att förolämpas. De utvalde orghinerna till syndabockar och anföll i horder, men slogs tillbaka genom de märkliga krafter isherrarna medfört.

Isbarbarerna reagerade på ett mycket märkligt sätt inför detta nederlag. På ett hövdingamöte fastslog de sig vara oövervinnliga och drog därav slutsatsen att striden mot orghinerna aldrig inträffat. Man beslöt att Sanithsider aldrig funnits och har sedan den dagen ignorerat grannön för att istället plundra mer avlägsna trakter. Man dyrkar isherrarna som gudar, men har inga närmare kontakter med dessa.

DEN TREDJE KONFLUXEN 599–598 FO

En konflux är en tidpunkt när stjärnorna ställer sig i ödesdigra positioner. Då inträffar stora händelser som kommer att få avgörande följder för framtiden. Stjärnornas inflytande kan vara koncentrerade till en enda plats eller mer obestämt vad gäller rummet. Den tredje konfluxen förutsågs med bävan av astrologer över hela Altor, men ingen visste vad den skulle innebära mer än att mäktiga riken hotades. Både Jorpagna och Yndar räknade med en avgörande invasion från Akrogals nomader, men båda misstog sig.

JORPAGNAS UNDERGÅNG

Sommaren 599 fO förmörkades sydhimlen mitt på dagen över öarna i Kopparhavet. Konfluxen skugga föll över kejsardömet Jorpagna. Från Samkarnas inre träskmarker sänkte sig ett moln av miljardtals köttbitare, en armslång gräshoppsart som äter levande varelser. Man räknar med att centrala Erebs befolkning halverades inom ett par veckor genom överfallet eftersom ingen varning hann före svärmen norrut, och att fyra femtedelar av husdjuren gick åt.

Köttbitarnas härjningar pågick under ett par månader varefter de försvann norrut mot okänt öde. En märklig detalj är att varje insekt bar en blå sten mellan sina bakben så att marken lyste av blod och turkos där de drog fram. Man har tolkat detta som ett medvetet beteende och anser att köttbitarnas räd var ett kollektivt utslag av primitiv religion, ett insekternas korståg mot de hedniska "mjukhudingarna".

Kejsardömet Jorpagna föll samman som ett korthus för att aldrig återuppstå. De närmaste seklen betecknas "Mörkertiden" och karaktäriseras av långsam återuppbyggnad över hela Ereb, där nya kungadömen uppstod.

DEN YNDARISKA DEPRESSIONEN

Till skillnad från Jorpagna drog Yndar på sig sin egen förintelse genom egen oförsiktighet på två oberoende områden.

Dels gick man definitivt för långt i sitt magiska sökande och drog på sig vrede antingen från gudarna eller från andra makter så att skeenden liknande den tidigare "Gudarnas vrede" drabbade hemön Yndar.

Exempelvis försvann hela staden Krau-ki spårlöst under en natt av mäktig åska. Man trodde länge att staden förintats eftersom bara ett bottenlöst hål fanns kvar där den stått, men det har senare belagts att Krau-ki flyttades av mäktiga händer till ön Marjura på andra sidan jorden och där resulterade i kungadömet Kruhri, eller Cruri. Otvivelaktigt var detta tänkt som ett passande straff för stadens nekromantiska utsvävningar, men samtidigt spreds ondskan till nya trakter.

Under det närmaste året försänktes successivt hela regionen där Krau-Ki legat i mörker, som om solen vägrade lämna ljus till denna styggelsens ort. Panik utbröt på ön och många lämnade den utan annat mål än ren flykt.

Den andra Yndariska dumheten begicks under en straffexpedition norrut från Kamsun. Den lokale fursten hade hört om en för nomaderna helig plats kallad Slimpaku, och beslöt skövla denna. Man kom efter många dagsmarscher till en tät skog där man plötsligt stötte på en lång mur byggd av aldrig tidigare skådat material. Vägvisaren förklarade att detta var muren mot Slimpaku dit inga nomader vågade färdas. Obeslutsamt färdades härföraren längs muren tills han på dess krön fick se en vit oformlig varelse. Varelsen förstärkte uppenbarligen muren genom att blanda ett sekret med grus och träflis till en stelnande massa. Man sköt med några välriktade pilar ner varelsen för att studera den närmare, men inte klokare av detta. Vägvisaren blev däremot mycket upphetsad och förklarade att detta dåd skulle dra ofärd över hela riket. Inte ens under den mest förfinade tortyr kunde han dock upplysa vari faran bestod, varför man snopet vände hemåt.

Två månader senare började bleka varelser i aldrig sinande ström välla fram ur Slimpaku. Dessa varelser kallades slempukar och förekom i storlekar från en råttas till en mammuts. De talade inte, nyttjade inga vapen men besatt övernaturliga krafter och raserade den ena staden efter den andra i Kamsun. När inte en sten stod på en annan i hela Kamsun vandrade de ut i havet och man trodde faran var över. Några veckor senare vandrade de upp på stränderna i Yndar och fortsatte sitt värv till det gamla stolta riket var helt utplånat. Först därefter drog de sig tillbaka bakom sin mur där ingen stört dem sen dess.

MÖRKERTIDEN 599–1 FO

Under denna period förföll Erebs civilisationer. På många håll föll både skrivkonst och metallbruk i glömska och barbariet var vida spritt. Långsamt återsamlade de olika regionerna sina krafter och allteftersom tiden gick återupptäckte man förlorade kunskaper och skapade nya stater och länder. En sak behöll man dock gemensamt i hela det sydvästra Ereb; det forna Jorpagnas språk, jori, blev i olika dialekter folkspråket i nästan alla de länder som en gång erövrats av Imperiet.

STATSBILDNINGARNAS TID 0–610 EO

Under denna tid bildades nya stater i ruinerna av det gamla Jorpagna. Stater som Zorakin, Kardien, Berendien och Erebos föddes. Somligt av den gamla joriska kulturen levde kvar, förvanskad av lokala kulturella särdrag och geografiska omständigheter. Utvecklingen tog olika riktningar i olika delar, om vilket man kan läsa mer om i historieavsnitten i Spelledarboken

BORTOM EREB

SAMKARNA

Kontinenten Samkarna ligger sydväst om Ereb. Fuktiga vindar sveper ständigt in från den stora oceanen i väst och dränker hela kontinenten i massiva skyfall som bildar gigantiska träskmarker i de centrala och västra delarna. Det varma klimatet blir alltmer outhärdligt ju längre söderut man kommer och får träsken att sjuda av liv. I Samkarna lever därför alla upptänkliga former av djur och växter, ofta rustade till en hård kamp för överlevnad.

Längs östkusten löper Drakryggen, Altors högsta bergskedja, vars högsta toppar når över 15.000 meters höjd. På en 250 mil lång sträcka är bergen som lägst 5.000 meter höga, med undantag för passagen vid Geardons gap. Drakryggen hejdar de fuktiga vindarna från Västerhavet, vilket medför att blott små mängder regn faller över Ormsjön och västra Soluna bortom bergen.

MORËLVIDYN

Samkarnas norra kust mot Kopparhavet, söder om Caddo och Erebos, kallas Morëlvidyn och består av ett antal små riken, vars gränser och styre ständigt skiftar. Ofta tar någon pirathövding makten och påstår sig stamma från Haieg-hamu, Morëlvidyns enande konung som dog år 1038 fO och lämnade riket till sina tvåhundrasexton söner.

Morëlverna har ingen större respekt för liv. De ägnar sig ofta åt grymheter och livnär sig bl.a. på att sälja slavar från Samkarnas inre och norra Soluna. De är goda sjöfarare och krigare, även om disciplinen saknas.

Förutom människor bor i Morëlvidyn stammar av brunankor och svarta piratankor. De senare har blivit kända för sina plundringståg längs Kardiens och Zorakins kuster.

SIVOA

Väster om Morëlvidyn låg tidigare ett rike av skogsalver. Riket har sedan länge förlorat sin styrka, men alvstammar befolkar fortfarande Sivoas ädelträskogar. Morëlverna hyser en vidskeplig fruktan för dessa skogar och låter alverna vara ifred, medan viss handel förekommer mellan Sivoa och Melukha.

MELUKHA

Väster om Sivoa ligger Melukha, en stor paradisö som ibland påstås vara mänsklighetens vagga. Melukhas talrika befolkning lever gott på jakt och på landets frodiga växtlighet. Till skillnad från andra folk strävar de inte efter guld eller makt eftersom överflödet räcker till alla. Istället njuter man av livet och av de sköna konsterna. Detta hindrar inte att man snabbt kan ställa upp en stor armé om ofärd hotar, ty genom tiderna har melukhierna dyrt fått lära krigets läxa.

Främlingar mottas med stor gästfrihet. Det är varje byinvånares plikt att ta hand om gäster, ty nöjda besökare ger värdarna stor ära. Folk från oroligare trakter kan ändå finna vistelsen hos melukhier påfrestande. Öborna gör sig aldrig någon brådska och dagarna går utan att mycket händer. En god historia är på Melukha lika rolig tionde gången den berättas.

Man dyrkar "Gudinnan", en modersgestalt som symboliserar samspelet mellan liv och natur (ej att förväxla med alvernas "Moder jord" även om de i mycket påminner om varandra). Dessutom tillber man de andar som finns i ens närhet. Man har en odramatisk inställning till döden, eftersom man anser att de döda lever kvar som andar i byns närhet för att hjälpa och skydda sina kära. För det mesta balsamerar man liken och behåller dem i hemmet som prydnader eller möbler. Man kan se barn sitta i knät på de förtorkade kropparna och måla deras ansikten i glada färger utan att någon förargas för det.

Melukha är löst indelat i stamområden med något hundratal byar och en eller ett par större städer i varje område. Både stammar och byar leds av gamla kvinnor, som anses besitta den största levnadsvisdomen. Kvinnor och äldre män bor ofta tillsammans i byar, medan en yngling kan vandra runt från by till by och leva med de kvinnor som vill ta emot honom. Krig anses vara en föraktlig, men nödvändig syssla som leds av män eftersom de syns mer lämpade för uppgiften. Man sjunger dock inga sånger om vunna slag. "Vem prisar tömmandet av dyngtunnan?" som ordspråket lyder.

Melukhier handlar sparsamt men regelbundet med andra länder. De byter till sig metall-

föremål mot sällsynta kryddor, droger och hantverk, men tycks mest handla för att det roar dem att resa.

Man bryter bara guld, koppar och silver på dessa öar trots att andra fyndigheter finns. Ön Kymm, nordväst om Bactulge, ska enligt legenden ha sjunkit i havet runt år 0 just för att man började bryta järn.

MAMINIRA ME DELEMA

Söder om Melukha, i vatten som sällan beseglas, ligger Maminira me Delema, de rasslande rasernas arkipelag, en ögrupp som domineras av miljarder insekter och insektoider i olika storlekar. Arkipelagen är vulkanisk med många vassa rev som gör den ytterst svårnavigerad. De horder av köttätande gräshoppor som nästan utplånade Erebs befolkning i samband med den tredje konfluxen, kom härifrån.

PARINGUABUKTEN

De tre stora floderna Ulimen, Ghaldoil och Maur som avvattnar den jättelika Morginnerskogen rinner alla ut i Paringuabukten. Vissa årstider rinner så mycket blomnektar ner i floderna att hela Paringuabukten blir söt och simmig av socker. Enstaka primitiva människostammar bor runt bukten, men söder om Melukha finns inga större människoriken.

MORGINNERSKOGEN

Morginnerskogen är en gigantisk regnskog som sträcker sig från Morëlvidyn vid Kopparhavet i nord till Paringuabukten i väster och Drakryggen i öster. Mot söder övergår skogen gradvis i Juronaträsken.

JURONA OCH BLINDHAVET

Söder om Morginnerskogen ligger stora träskmarker. I norra delarna växer mangrove, men söderut tar primitivare växtlighet vid med stora ormbunkar och fräkenväxter. I träsken lever de stora amfibier och ödlor som dog ut för många miljoner år sedan i vår egen värld. Hettan på dessa breddgrader är så stark att havet väster om Juronaträsken för evigt täcks av dimma. Detta hav kallas "Blindhavet". Rykten talar om dolda riken med intelligenta dinosaurider på gömda öar i dimbältet. Överlevande sjömän som återvänt talar också om bälten med alger som fångar skepp och plötsligt slingrar upp sina rovgiriga tentakler över däck på jakt efter kött.

MOSGILAK

Rykten talar om landet Mosgilak bortom träsken och dimman, där få män har satt sin fot för att återvända. Detta land behärskas av reptilmän, inte av den primitiva stam som påträffas i Ereb, utan av en kultur som är äldre än människans. Reptilmännen dyrkar sydpolens salamandrar, men vill inte ha med andra folk att göra. De människor som på magisk väg kan motstå hettan och förirrar sig till Mosgilak fångas som slavar och äts upp när de inte kan arbeta längre.

DRAKRYGGEN OCH KRYSTALERNA

Längs Samkarnas östra strand löper den jättelika bergskedja som kallas Drakryggen. Drakryggens högsta toppar sträcker sig mer än femton mil mot skyn. På västsluttningarna ovanför Morginnerskogen finns ett antal riken, vars invånare varit isolerade från andra folk. Deras seder och språk är främmande och enligt morëlvidynerna duger de knappast ens till slavar. Man berättar hemska historier om kannibalism och dyrkan av djurgudar i bergen.

Klara dagar kan en skarpsynt person se Drakryggens högsta toppar från Zorakins bergstrakter eller från en hög skeppsmast.

Nedom bergen, där de stora floderna rinner upp, ligger sjöar på rad från norr till söder. Dessa sjöar kallas Krystalerna eftersom deras vatten är så klart, att man från ytan ser bottnen lika tydligt som en flygande drake ser dalgångarna under sig. Via naturliga kanaler kan man segla från sjö till sjö, även om färden är farofylld och inga kartor ritade. Många äventyrare har försvunnit i trakten, på jakt efter legendens gyllene hednatempel.

GEARDONS GAP

I Drakryggens bergskedja finns ett enda brott, en vid klyfta som löper i öst–västlig riktning. Detta är Geardons gap. Enligt legenden är Drakryggen urvarelsen Tiamats ryggrad, och Geardons gap märket efter Marduks yxa, Geardon, där vapnet först träffade vidundret under urstriden. Vindarna från Västerhavet trängs samman för att passera Drakryggen genom Geardons gap, och därför blåser en ständig orkan genom passet, vilket gör det nästan oframkomligt. De starka vindarna runt gapet har under årtusenden mejslat stenen så att

underliga klippformationer och vidsträckta grottsystem hittas överallt. Kanske kan man till och med finna en väg genom Drakryggen via dessa grottor.

ORMSJÖN

Det vatten som skiljer Samkarna från grannkontinenten Soluna kallas Ormsjön. I detta hav är vindarna sällan starka och man färdas därför vanligen i tvåradiga galärer, stora roddarskepp som drivs fram med slavkraft.

"VÄGEN BORT"

Ormsjöns inlopp i norr kallas "Vägen bort" av Kopparhavets sjömän. I själva sundet är vattnet ännu så sött att man kan dricka det. Det strömmar kraftigt från norr till söder, så att man endast kan segla från Ormsjön till Kopparhavet för hård sydlig vind. Sådan vind är sällsynt och blåser bara upp 1T3 gånger på fem år, men då den inträffar kallas den "RhabdoRhinn — giftgrodans andedräkt", och med den seglar en armada av handelsskepp in i Kopparhavet, lastad med droger, gifter och ädelstenar från Solunas öknar. Månaderna efter en RhabdoRhinnervind blir tillgången på sådana varor god över hela Ereb. I avvaktan på sydvinden lägger sig de fullastade handelsskeppen i hamnstaden Krilloan, där de kan få vänta i månader. I staden samlas sysslolösa sjömän, pengar, tjuvar, krämare, perverterade ökenfurstar och allehanda patrask som gör Krilloan till en av Altors mer intressanta platser.

FARYNGIA — VÄRLDSSVALGET

De vindar som strömmar ut genom Geardons gap orsakar en gigantisk virvel i Ormsjön innan de skingras. Vattenvirveln kallas Faryngia, eller "världssvalget", och har blivit många oförsiktiga sjöfarares död.

NIVRALERNA

Ögruppen Nivralerna bildar det handelsvänliga kungadömet Niferland mitti Ormsjön. Öarna reser sig ur vattnet just öster om Faryngiavirveln. Handelsmän från Kopparhavet menar ofta att Nivralerna är världen ände, ty bortom dessa öar härskar söderns laglösa pirater.

SÖDRA ORMSJÖN

Ormsjön söder om Nivralerna är högst osäker för ensamma fartyg. Solunas kust bortom Thelgul är ett gytter av små furstestater med skiftande styre. Somliga kallar dessa trakter "Pokti", efter ett feliciskt ord som betyder 'oordning, barbari'. Rikena lever på att sälja varor norrut och på att plundra varandra.

På Samkarnas ostkust nedom Drakryggens berg bor endast isolerade stammar som varken har eller har behov av kontakt med andra än sig själva. Det sägs att infödingarna blir alltmer underliga ju längre söderut man kommer och att gränserna mot serpenternas land Mosgilak bebos av vidriga korsningar av de två arterna.

HORYNS GAP, MAAR LACRA OCH AMARGOH

Den som seglar för långt söderut i Ormsjön, kan fångas av starka strömmar nära Horyns gap, sjöns utflöde mot haven bortom. Hans skepp sugs nerför forsarna i gapet och om det inte krossas, vilket vore att föredra, sköljs han ut i Maar Lacra — Tårarnas ocean. I Maar Lacra faller inget regn och inga vindar blåser. Hettan är stillastående och mördande. Den enda vägen tillbaka till civilisationen torde vara att paddla båten till land och försöka vandra norrut.

Den döda ön Amargoh bebos enligt legenden av titaner med blygrå hud, vilka tar sin näring ur stenarnas fossiler men gärna sticker emellan med människokött som omväxling.

SOLUNA

EFARO

Den nordvästra delen av Soluna kallas Efaro och begränsas av Kopparhavet i norr, Ormsjön i väster och Gizurbergen i söder. Efaro är sedan gammalt ett stolt, men tragiskt land. Befolkningen är delad i åtta stammar som ständigt förråder varandra. Den för tillfället styrande stammen brukar sälja konkurrenternas framstående medlemmar som slavar till morëlvidynerna och felicierna. Trots detta lever man i visst välstånd eftersom landet är rikt på ädelmalm och god jord.

Efarerna är stora och mörka, deras hår är ljust för att inte dra åt sig solens värme. De är krigiska till sinnes men även dragna åt konst.

SOMBATZE

Sombatze var ett av de ursprungliga kulturområdena runt Golwyndas sötvattenhav. Trakten

har i alla tider klarat sig från historiens törnar genom sitt undanskymda läge bortom Efaro. När striderna har böljat i Ereb, har Sombatze kunnat odla sin majs och tappa sina sockerlönnar i lugn och ro. Någon gång under fredligare tider har efariska stamhövdingar fått för sig att plundra landet, men Sombatze har i dessa lägen med skicklig diplomati lyckats uppvigla de andra stammarna till inbördeskrig och själva hållit sig utanför. Från Sombatze kommer många av de ursprungliga grödorna och mycket annat av livets goda. Landet styrs av rika godsägare under en vald stormogul.

TRAXILME

Tar man sig genom Gizurbergens pass från södra Sombatze, står man inför Traxilmes ökenslätter. Dessa trakter ska en gång ha blommat av trädgårdar, städer och främmande folk, men ligger sedan många hundra år torra och öde.

Bergen i Traxilme är av mångfärgad koloritsten som får landskapet att skimra i regnbågens färger. Ökenslätterna täcks av puderfin violett sand med skiftningar i grönt och gult, medan bergen tecknas i skarpt purpurrött och andra klara nyanser. Själva luften skiftar färg, sannolikt genom att magnetiska strömmar lyfter fram olika partiklar från dag till dag, så att man vandrar som i en dröm.

Traxilme är emellertid lika förrädiskt som vackert. Från slätterna hämtar många gifthandlare mineraler som är stommen i allehanda dödliga brygder. När det blåser upp kan vidsträckta giftmoln bildas och göra omgivningen osäker. De otillgängliga ruinstäderna i Traxilmes inre hemsökes enligt västra Solunas nomader av gastar och demoner.

SOLUNAS INRE

Öknarna i Solunas inre är olycksbådande platser, där uråldriga ruinstäder vittnar om försvunna civilisationer vars perverterade rester döljer sig i dunkla kryptor. Ofta talas det om förbjudna, giftiga slätter där få människor satt sin fot. Vad som egentligen döljer sig i dessa är okänt, och ingen har velat riskera livet i försök att undersöka saken närmare.

THELGUL

På Solunas fastland i höjd med Nivralerna ligger prästaten Thelgul, vars folk dyrkar himlens kroppar. De två rikena är arvfiender, men drabbar sällan samman i större krig eftersom de är beroende av varandra för god handel. Niferland har en stark galärflotta som behärskar norra Ormsjön och därmed sjöhandeln med Kopparhavet, men Thelguls karavaner skaffar handelsvarorna från Solunas inre.

GOLWYNDAHAVET

Mellan kontinenterna Ereb, Soluna och Akrogal rinner en enorm sötvattenkälla upp. Källan bildar Golwyndas sötvattenhav, vars centrum buktar upp som ett glasberg av vattentrycket underifrån. På vattenbergets gnistrande sluttningar leker ständigt sjöfolk av skilda slag. Det sägs att varelserna bor i underbara städer på havsbottnen runt källan, dit inga skepp kan segla på grund av den starka motströmmen. Även nära utflödena finns kraftiga strömmar som kan dra med sig ett fartyg i fördärvet.

De enorma vattenmassorna från Golwyndas sötvattenhav har tre utflöden — Raas Narram, Demontungan och Grelgi.

RAAS NARRAM

I väster finns Raas Narram, där miljarder ton vatten varje sekund faller ner mot Kopparhavet. På nordsidan av fallen finns resterna av en tvåtusen år gammal slusstrappa som byggdes av kejsar Garhues av Krun. I dessa dagar finns ingen möjlighet att segla från Kopparhavet till Golwyndahavet, men skepp kan med stor möda bäras uppför bergen. Östra Kopparhavets vatten kan drickas längs hela Efariska kusten. Vid ”Vägen bort” har det genom avdunstning blivit för salt för att släcka törsten.

DEMONTUNGAN

Mot norr rusar vattnet under den stenbro som förbinder Ereb med Akrogal och som kallas Demontungan. Vattnet färdas dolt genom berget och skjuter fram högt över Masevabukten som en massiv vattenstråle. Där vattnet forsar fram liknar berget ett ondsint ansikte och forsen sprutar ur dess mun. Primitiva stammar runt bukten dyrkar än idag ansiktet som guden Okasu, och benämningen ”Demontungan” används både om stenbron över floden och om vattnet som forsar ur 'gudens' mun.

GRELGIFALLEN

Åt öster strömmar Golwyndahavets vatten utför Grelgifallen som är lägre, men mer vidsträckta än de vid Raas Narram. Mitt i fallen ligger ön

Habete Grelge, på båda sidor omströmmad av virvlande forsar. Habete Grelge är ett uråldrigt furstendöme som i alla tider ska ha regeras av samma ätt magiker. Ön är endast tillgänglig från luften.

DE ÖSTRA HAVEN

GLASHAVET

Bortom Grelgifallen ligger Glashavet, vars klippor och rev är genomskinliga och mycket vassa då de bryts sönder. De många osynliga reven gör Glashavet ofarbart såvida man inte vet den exakta farleden. Glashavet sträcker sig ända ner till Traxilmes kust och skyddar Sombatze mot Valgussjöns onda folk.

VALGUSSJÖN

Det stora vattnet bortom Glashavet kallas Valgussjön, men är i stort sett okänt för Erebs befolkning. Det är så gott som omöjligt att ta sig dit. Valgussjön har ett stort antal öar bebodda av främmande folk, titaner, cykloper, sphinxer och andra märkliga varelser. Det ryktas att drakarna håller sina sällsynta tingsmöten på öar i Drakarnas Arkipelag i sydöstra Valgussjön, där deras ursprungliga lekplatser finns, men detta kan vara rena fantasier.

YNDAR

Längt borta i öster finns också den onda ön Yndar, nekromantikens ursprung. Yndar har lyckligtvis knappast något samröre med Erebs folk, men den förbannade staden Krau-Ki, som flyttades av gudarna från Yndar till det nordliga Marjura, har haft ett dåligt inflytande på kontinentens nordvästra områden.

AKROGAL

Akrogal, kontinenten öster om Ereb, saknar till stor del fasta statsbildningar och bebos av nomadfolk och kringvandrande jägarstammar.

DEMONTUNGAN

Demontungan, här i betydelse av den naturliga stenbro som förbinder Ereb med Akrogal, behärskas av nidlänningarna på västsidan. Bron är livligt trafikerad av karavaner och har stor strategisk betydelse. Ett par mil norrut i Masevabukten ligger staden Bahaz där trakoriska kavareller ankrar jämsides med barbarskepp för att byta varor med söderns och österns folk.

KALMURRI

På östra sidan av demontungan ligger Kalmurri, vars enväldige härskare sägs vara mångudinnans son. Då härskaren dör, ger sig speciella, heliga trupper ut för att söka gudens nya inkarnation; ett nyfött barn med ett helt vitt öga. Dessa trupper har ingen annan syssla utan lever långa lata år mellan trosskiftena. De måste emellertid hålla sig andligen rena, och kan därför inte ägna sig åt världsliga nöjen under sin väntan. Härskarens vita öga är ett arv från den bleka månskivan, som anses vara den enda delen av mångudinnan som är synlig för människor. Vid fullmåne måste kalmurrerna vara mycket gudaktiga eftersom gudinnan ser dem, men nära nymåne gäller inga moralregler. Livet i Kalmurri pendlar därför mellan fromhet och svinlevnad med månens faser. Månförmörkelser är i Kalmurri speciella högtider. Då stänger mångudinnan sitt öga under några timmar som tecken på att allt är tillåtet.

FURGIA

Bortom gränsfloden Harytis ligger det gamla Furgia, Kalmurris ärkefiende och regionens skydd mot ondskefullare folk från öster. I Furgia lever urgamla adelsätter kvar med sina vackra riddarideal bevarade. Huvudstaden Ketoriam vid Harytis' mynning är en av Altors rikaste och starkaste städer. Staden har bara fallit två gånger på tusen år till de vilda nomadryttarna från nordost.

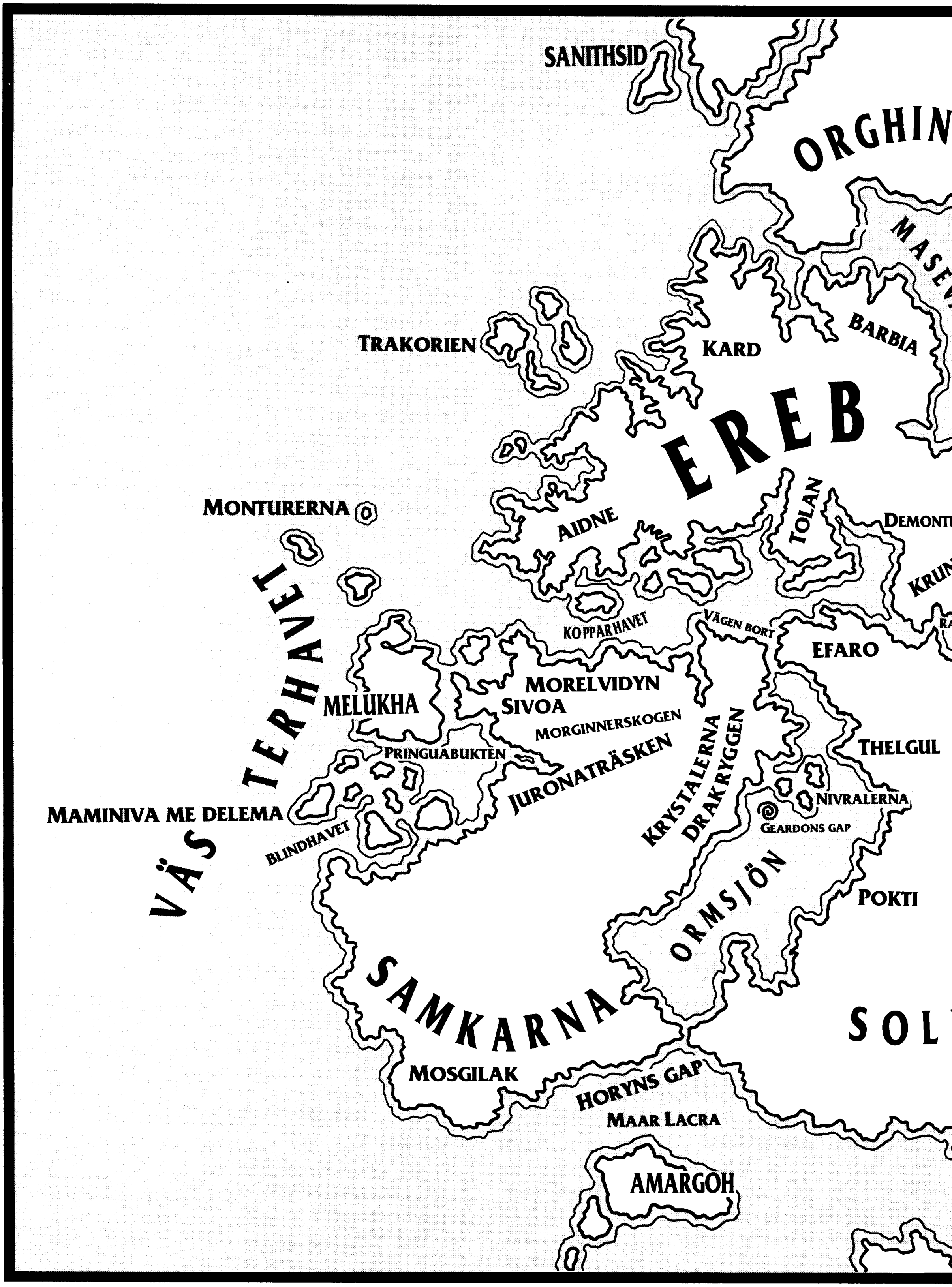
I början av korstågens tid i västra Ereb avseglade mängder av trogna riddare till Furgia för att 'omvända' hedingar, men korsfararna slogs tillbaka efter hårda strider.

KAMSUN

Det avlägsna Kamsun är närmast okänt i Ereb. Vissa exklusiva varor, exempelvis kamsunsk papir, som man syr rikemanskläder av, letar sig ibland västerut till de stora marknaderna.

VILDMARKERNA

Trakterna bortom Trimbusbergen i norra Kalmurri behärskas av nomad- och jägarfolk. Mellan Trimbusbergen och Kamsun ligger vida stäpper där ryttarfolk huserar. Ännu längre norrut tar de ändlösa skogarna vid, befolkade av indianliknande jägarfolk som helst vill vara ifred.


SANITHSID
ORGHIN
MASEV
BARBIA
KARD
TRAKORIEN
EREB
MONTURERNA
AIDNE
TOLAN
DEMONTU
KRUN
VÄSTERHAVET
KOPPARHAVET
VÄGEN BORT
EFARO
MORELVIDYN
MELUKHA
SIVOA
MORGINNERSKOGEN
PRINGUABUKTEN
THELGUL
JURONATRÄSKEN
KRYSTALERNA
DRAKRYGGEN
NIVRALERNA
MAMINIVA ME DELEMA
GEARDONS GAP
BLINDHAVET
ORMSJÖN
POKTI
SAMKARNA
SOL
MOSGILAK
HORYNS GAP
MAAR LACRA
AMARGOH


EREBS VÄSTRA HALVKLOT
SLIMPAKU
TRIMBUSBERGEN
KALMURRI
AKROGAL
KAMSUN
FURGIA
VALGUSSJÖN
GRELGIFALLEN
GLASHAVET
SOMBATZE
YNDAR
TRAXILME
IRENDOR
DRAKARNAS ARKIPELAG

ALTORS UNIVERSUM

Altor är namnet på den värld där kontinenterna Ereb, Soluna, Efaro, Akrogal, Jih-pun, m. fl. ligger. Ingen kan riktigt veta hur Altor ser ut, men givetvis har astronomer och andra lärda män fastlagt teorier för hur man tror att det hela fungerar. Den mest trovärdiga, och numera allmänt vedertagna, teorin om universums utseende, presenterades för första gången år 612 fO av den furgiske astromomen Dykos Barrha. Världsbilden har därav kommit att kallas den dykiska.

DEN DYKISKA VÄRLDSBILDEN

I universums mitt svävar Altor, dess enda normala värld. Altor är ett perfekt klot med en diameter på ungefär 1.000 mil[1] (omkrets ≈ 3.000 mil[2]). Planeten skiljer sig dock från jorden på flera punkter. Klimatet är helt annorlunda än jordens. Vid nordpolen härskar en förlamande köld. Ju längre söderut man färdas, desto varmare blir det och vid sydpolen är hettan näst intill mördande. Exakt varför det förhåller sig på detta sätt vet endast gudarna. Ingen har någonsin kunnat utforska något av dessa områden närmare.

Altor har många kontineter av olika slag spridda över det hav som täcker större delen av dess yta. En av dessa kontineter är Ereb. Den ligger strax norr om ekvatorn, en tänkt linje precis mitt emellan nord– och sydpolen. Medeltempraturen för året ligger ungefär på ±0° C[3]. Landet Jih-pun som beskrivs i Drakar och Demoner Samuraj ligger på ungefär samma breddgrad, fast på planetens andra sida.

Altors atmosfär tunnas av ju längre från dess yta man kommer, och ju längre bort från Altors yta man kommer, desto svårare blir det att klara sig. På 15.000 meters höjd har en vanlig människa vissa problem med syreupptagningen, medan det på 20.000 meters höjd är nästan omöjligt att klara sig längre stunder. I lufthavet svävar många olika ting, däribland ön Caranor, silveralvernas hem.

GUDARNAS ROLL

Enligt Dykos så skapades Altor någon gång i ett fjärran förflutet av många gudar, vilka försåg planeten med växter, djur och intelligenta varelser. Som gudar brukar spelar även Altors herrar ett evigt spel med planeten som bräde.

Då Altor skapades så bands den samman av vissa lagar. En av dessa är Förgänglighetens Lag, som säger att inget kan vara för evigt. Förr eller senare måste det förgås. Inte ens alver lever för alltid, trots att det verkar så för de kortlivade människorna. Om någonting evigt bestående skulle komma till Altor, så bryts Förgänglighetens Lag och världen rubbas ur sina banor, vilket oundvikligen skulle leda till dess förintelse. De döda skulle återuppstå, tiden skulle inte längre finnas, universum skulle inte längre fungera.

Det enda som är helt evigt är gudarna, och om dessa skulle komma ned på Altors yta skulle Förgänglighetens Lag alltså brytas. Av denna orsak så kan aldrig gudarna ingripa direkt i Altors skeende, utan de måste agera genom ombud, vanligen benämnda halvgudar beroende på sina övermänskliga krafter. Även Gudagåvor och Sändebud är tecken på gudarnas önskan att ingripa.

Inte ens de allra ondaste gudarna, som visserligen önskar världens undergång, vill att Lagen skall brytas, då detta skulle medföra att de inte längre kan få utlopp för sin ondska. Resultatet skulle bara bli en ändlös strid mellan goda och onda makter, och både de onda och de goda gudarna vet att ingen tjänar något på detta. Av denna anledning bevarar de onda gudarna Altor så att de kan verkställa sina mörka syften i liten skala, på planetens yta.

GUDARNA

Det finns oändliga mängder av trosföreställningar runt om i Ereb. Vissa folk dyrkar Vattnets gudar, andra dyrkar Mörkrets gudar, åter andra tror på en Allsmäktig Skapare. Enligt Dykos så är alla dessa föreställningar bara villfarelser; eftersom gudarna aldrig visat sig så föreställer sig Altors invånare gudarna på olika sätt. De flesta folk känner bara till ett fåtal utav de gudar som kämpar om herraväldet på Altor, och man dyrkar de gudar man känner till. Alla tror de dock att de gudar just *de* tror på är de enda; ingen religion kan innefatta alla de oändliga gudarna som härskar i Kosmos.

Många folk tillber den gud som skapat dem, och anser sålunda att den guden är den Enda.

Andra folk har en hel pantheon av gudar som beskyddar olika företeelser i naturen. Alla de gudar som Altors folk dyrkar är dock bara mer eller mindre korrekta bilder av de verkliga gudarna som skapat världen.

Det bör tilläggas att ingen seriös lärd man i Ereb fortfarande tror på Dykos gudasyn år 610 eO; alla tycker sig ha fått bevis för att den gud eller de gudar just *de* tillber är den eller de enda. Den allmänna uppfattningen är att Dykos teorier är en produkt av den allmänna ogudaktighet som rådde före den tredje konfluxen, och som också indirekt orsakade denna katastrof.

GUDARNAS KAMP

Altor karakteriseras enligt de flesta av Erebs religioner av en långsam, men inte mindre oförsonlig, kamp mellan ljusets och mörkrets gudar. Ljuset står också för godhet, medmänsklighet, värme, barmhärtighet och tolerans, medan mörkret även symboliserar köld, våld, egoism och intolerans. Gudarna från bägge sidorna anses sträva efter att utsträcka sin makt över en så stor del av planetens yta som möjligt. Kontinenten Ereb, Jih-pun och många andra länder ligger nära köldgudarnas domäner och när dessa tillväxer i makt står istid för dörren.

För att bibehålla ett drägligt klimat för sina dyrkare sägs många gudar försöka balansera kölden och värmen mot varandra. Detta metafysiska maktspel är mycket viktigt för planetens invånare.

HIMLAKROPPARNA

Runt Altor kretsar tolv observerbara, klotformade himlakroppar: nio små månar, solen, Raukhra och dessutom fixsfären, där stjärnorna är fästa. Inga normala varelser kan leva på dessa himlakroppar. månarna, solen och Raukhra är alla betydligt mindre än Altor till storleken.

LUNA

Luna, eller Lûnia, som den också kallas, är den klart största av de nio månarna och den enda som är synlig året runt med blotta ögat. Denna himlakropp tar ungefär 24 timmar på sig att kretsa ett varv runt planeten. Den exakta omloppstiden varierar med upp till ett par timmar av orsaker som de vise ännu inte känner till. Det tar en månad för Luna att vrida sig ett varv kring sin egen axel.

Luna har en svart sida och en lysande sida. Den lysande sidan liknar ett ansikte och den allmänna tanken är att himlakroppen är en gudom som för evigt vandrar sin oregelbundna bana över världen och som ibland skänker natten ljus. Skillnaden mellan Lunas och solens ljus, är att Luna inte skänker någon värme; hennes ljus är fritt från detta element. Luna sägs nämligen vara en vän till köldgudarna, även om hon själv inte hör till deras skara, ty utan köldgudarnas skydd skulle månen ha förbränts till stoft av solens strålar.

DE ÖVRIGA MÅNARNA

De övriga månarna är betydligt mindre än Luna, och de allra minsta kan bara ses med hjälp at stora teleskop. Flera av månarna kretsar runt Altor med exakt samma hastighet som Altor roterar runt sin egen axel, så att ständig solförmörkelse uppstår där de kastar sin skuga. Sådana områden undviks av de flesta levande varelser, och inga trovärdiga rapporter finns om hur det ser ut i 'svarta hålen', som de kallas. Det finns tre kända svarta hål; ett i södra Solunas djungler; ett långt ute i Västerhvet; och ett i ostligaste Akrogal, där ingen erebier någonsin satt sin fot. Somliga tror att det mystiska Krindenmaar i Trakorien tidigare varit ett svart hål.

För den vanlige människan är de åtta små månarna endast kända genom att de givit namn åt några av årets månader.

SOLEN

Livgivaren och Ljusskänkaren är en av de viktigaste gudomligheterna i Altors universum. Han går under otaliga benämningar bland olika folk, men somliga förnekar till och med hans existens helt. De flesta anser dock att solen är en värmens gudom som kretsar runt Altor i en bana strax utanför Lunas. Det tar exakt 24 timmar för den att färdas ett varv runt världen.

Solen är en ständig schackpjäs i spelet mellan köld och värme. Värmens gudar försöker pressa solens bana norrut så att den lyser på allt större delar av norra halvklotet och skingrar köldens kraft.

Köldgudarna ser solen som sin största fiende. De anstränger sig till det yttersta att pressa dess bana mot söder. Allra helst skulle de vilja utsläcka solens kraft helt och kasta Altor i en evig iskyla, där deras makt skulle vara okränkt och där endast Lûnia skulle skänka ljus.

FIXSTJÄRNORNA

Långt bort från Altors yta, allra längst bort vid universums gräns, finns en sfär av svart, okänd materia på vars insida ett stort antal klart lysande stjärnor sitter. Hur de hamnat där eller varifrån de kommer vet man inte, men däremot är det allmänt känt att de då och då lossnar och faller ned mot Altors yta i färgsprakande stjärnfall.

Alla folk i Ereb har vissa föreställningar om vad stjärnorna symboliserar. En vanlig tro är att stora hjältar efter sin död förs till fixsfären för att för evigt påminna folk om sina hjältedåd och lysa upp världen. Deras konturer bildas av stjärnorna, och genom att dra tänkta liner kan man få fram stjärnbilder av berömda hjältar och företeelser.

En av de klarast lysande stjärnbilderna som kan ses från hela Altor är Orcherion Krigaren. Med höjd sköld och höjt svärd står han för alltid redo för att dräpa besten Carcheloch, vars ormformade kropp slingrar sig under hans fötter och sprutar sitt etter över honom.

En annan tydlig stjärnbild är den Gyllene skäran, med vilken kung Gesnus i forntiden skar bort tre ormar från Medusas huvud för att kunna lämna dem i pant för sin älskade, som var fången hos Dödsfursten. Både Gesnus, skäran och de tre ormarna bevarades i fixstjärnornas sfär som en påminnelse om de forna dåden.

Stjärnorna har, såvitt man vet, ingen större inverkan i Altors skeenden, bortsett från att deras positioner vid en persons födsel för alltid kommer att prägla hans liv. De är mycket uppskattade av sjöfarare, som med stjärnornas hjälp kan navigera över haven.

ANDRA HIMLAKROPPAR

Det finns berättelser om fler himlakroppar som en gång i tiden kretsade kring Altor, t. ex. Azuria, även känd som Blå Månen, som enligt havsfolkens myter skänkte dem ljus under natten. Azuria löpte i samma bana som solen, 180° från dess position, och förintades i samband med den Första Konfluxen.

Det är också möjligt att gudarna, vars vägar är outgrundliga, en gång i framtiden kommer att framskapa ytterligare kroppar på Altors himmel till förundran eller skräck för dess invånare.

RAUKHRA

Ytterligare en viktig himlakropp kretsar kring Altor, den onda Raukhra. Denna himlakropp lyser med ett ständigt blodrött och kallt sken. Dess bana är en mycket utsträckt ellips som gör att den endast är i Altors närhet några gånger per årtusende och under resten av tiden förvisas månen till rymdens eviga tomhet. Men dessa tidpunkter är alltid fyllda av stor ondska. Till exempel strök Raukhra mycket nära Altor under den tredje konfluxen. När Röda Månen kan skymtas för blotta ögat på Altors natthimmel samlas dess invånare vid kultplatserna och uppsänder böner till gudarna om frälsning undan Raukhras makt, ty endast dyrkare av svarta, onda gudar fröjdas över det röda ljusets förbannelser.

Raukhras bana är mycket oregelbunden och inte ens de främsta bland stjärnskådare har skapat en ekvation som kan förutse när den härnäst kommer att återvända till Altors närhet. Detta har fått många visa män och kvinnor att tro att Raukhra är en kaosmakt, vars mål är planlös förödelse och ordningens undergång. Sanningen är förborgad i gudarnas värld.

SHAKHORA

Vissa mörkerkulter hävdar att det finns en svart måne, Shakhora, synlig endast för kultutövarna, och som skänker dem krafter i kampen mot ljuset. Dess existens är svår att fastställa, men de vise misstänker att om den existerar så kretsar strax utanför solen. När den 'syns' på himlvalvet lär mörkrets sändebud få ökade krafter från dess svarta "sken".

KOMETER

Kometerna är skräckinjagande järtecken i skyn, enligt religiösa ledare frammanade av gudarna som budskap till deras dyrkare. En komet dyker alltid upp överraskande, sveper nära Altors yta och försvinner sedan för evigt ut i tomheten. En komet återkommer sedan aldrig igen till Altor.

---

[1]) Att jämföras med jordens ca 1.250 mil

[2]) Att jämföras med jordens ca 4.000 mil

[3]) 'C' står i detta fall för Cessilu (306–384 eO), en lärd man som levde och verkade i Atrema i Berendien och 'uppfann' ett sätt att mäta temperaturer med hjälp av kvistar från erebcedern. En grad Cessilu motsvarar ungefär en jordisk grad Celsius.



STJÄRNBILDER

Alla folk i Ereb har vissa föreställningar om vad stjärnorna symboliserar. En vanlig tro är att stora hjältar efter sin död förs till himlavalvet för att för evigt påminna folk om sina hjältedåd och lysa upp världen. Deras konturer bildas av stjärnorna, och genom att dra tänkta linjer kan man få fram stjärnbilder av berömda hjältar och företeelser.

Avbildad ovan är den stjärnhimmel som syns från Ereb. Om man befinner sig på andra delar av Altor så ser man en annan stjärnhimmel, även om vissa stjärnbilder är desamma.

ORCHERION KRIGAREN OCH CHARCHELOCH

En av de klarast lysande stjärnbilderna som kan ses från hela Ereb är Orcherion Krigaren med sitt juvelbesatta svärdsbälte och silverskimrande svärdskida. Orcherion var en forntida hjälte som vann sin största berömmelse genom att dräpa den tvehövdade ormen Charchaloch, som även den förevigats, besegrad under Orcherions fötter.

GYLLENE SKÄRAN, KUNG GESNUS OCH MEDUSAS HÅR

En annan tydlig stjärnbild är den Gyllene skäran, med vilken kung Gesnus i forntiden skar bort tre ormar från Medusas huvud för att kunna lämna dem i pant för sin älskade, som var fången hos Dödsfursten. Både Gesnus, skäran och de tre ormarna bevarades i fixstjärnornas sfär som en påminnelse om de forna dåden.

HARABLOS (DRAKEN) OCH HAGROS (SKEPPET)

Draken Harablos spred enligt legenderna skräck runt hela Ereb någon gång i den avlägsna urtiden. Till slut var det hjälten Akkillo som med sitt skepp Hagros lyckades jaga ut Harablos över havet, där draken störtades. Hans kropp bildade ön Caddo.

LUTAN

I berättelsen om kejsar Leodorn och hans kejsarinna Farimah spelar den magiska lutan Alofon en framträdande roll. Det var med denna som kejsarinnan lyckades beveka den jätte som fängslat Leodorn i Altors djupaste kamrar, så att kejsaren kunde fly. Tyvärr dog Farimah då jätten insåg att hans fånge flytt, men han fick senare sona dråpet då Leodorn återvände till underjorden.

TURINGWIL (VARGEN) OCH VILÉVIN (RYTTAREN)

Den jättelika vargbesten Túringwil är enligt legenderna fadern till alla Altors vargar, ulvar och hundar. Túringwil lär ha varit stor som två oxar, och med drakfjäll under sin päls var han helt osårbar. Hans glupskhet blev även hans fall; den listige hjälten Vilévin klädde sig i ett harskinn och slog vad med vargen om att han inte kunde sluka honom hel. Túringwil lyckades dock med detta, och väl inne i magen kunde Vilévin dräpa vargen.

STAVEN

Denna stjärnbild kallas även Spjutet eller Lansen. De flesta ser dock i detta raka streck, bildat av fyra stjärnor, ärkemagikern Kossels beryktade stav med vilken han skulle störta himlavalvet. Som straff för sitt högmod togs staven ifrån honom och fästes av gudarna på stjärnhimlen utom räckhåll för den onde magikern.

SVÄRDET, DEMONEN OCH ELFHELM (DEMONENS BANE)

Svärdet Yrbad är det legendomspunna vapen med vilket den lille pojken Elfhelm i urtiden dräpte Mörkrets Demon och därmed skapade dagen. För att få svärdet var Elfhelm tvungen att utföra fem stordåd; han skulle stjäla dvärgkungen Òlavos gyllene styrkebälte; dräpa havsmonstret Yngarsil, samla frukter från månalvsdrottningens odödliga trädgård, finna ett sätt att tämja bergsjätten Nidar (vars boning blev Nidabergen) och slutligen utse den vackraste ungmön i hela världen. Elfhelm lyckades och kunde därmed befria svärdet från det fängelse av järn och is där mörkrets gudar stängt det inne.

GHAZIL (DVÄRGEN)

Ghâzil anses vara alla dvärgars anfader och finns därför förevigad i form av denna lilla men ljusklara stjärnbild.

GUDARNAS HJÄLM

Berättelsen om barbarerna och Gudarnas hjälm är en lång och tragisk saga som är mycket populär bland Erebs barbarfolk. Legenden förklarar bl. a. varför barbarfolken är ljushåriga och ofta bär skägg och varför de skyr magi. I kort handlar sagan om hur Ilfdanúr, sonen till barbarernas konung, stjäl Gudarnas gyllene hjälm för att själv kunna komma till gudarnas rike. Hans plan går dock i stöpet då han blir varse gudarnas magiska krafter.

ARUROS (GETEN)

Enligt de gamla joriska sägnerna var Mingar smeden bland gudarna. Han vägrade länge skänka Erebs folk metaller att smida, men hjälten Hôrgar-Nîr lyckades fånga hans husdjur, geten Aruros, som med sina klövar och horn av sex olika metaller skuttade från berg till berg och skapade fyndigheter av metallerna.

HARPAN

Den gudasmidda harpan Belerofon tillhörde Parikila, fåglarnas moder, och med denna harpa skapade hon fåglarnas sång för att de skulle ha något skydd mot Mörkrets Herre. En av fåglarna, kråkan, var dock för tillfället fången hos denne Mörkrets Herre, och därför har inte kråkan någon sång.

SOLEN

Den Lysande vägens kyrkas symbol är solen, och den mycket ljusstarka stjärnbild som finns mitt på himlavalvet har därför fått detta namn.

KONFLIKTER I EREB

Som i alla civiliserade världar så blir folk till och från väldigt sura på varandra i Ereb Altor. I bland får det inga följder alls, utan man gör upp i godo, men i bland händer det att det får mer konkreta och viktiga följder.

I Ereb pågår för tillfället flera konflikter som troligen kan leda till krig i framtiden. Krigen i sin tur, för med sig mängder av sysselsättning för dristiga äventyrare; antingen som legosoldater eller som plundrare. Krig innebär att deras äventyrsmiljö blir osäker, eftersom fientliga trupper kan dyka upp när som helst. Ordningsmakter fungerar allt som oftast inte i krigstid, vilket leder till att tjuvar, plundrare och andra kriminella element kan härja ganska fritt.

Å andra sidan finns det de som skor sig gott på krigen och konflikterna; segerrika generaler blir krösusar av allt krigsbyte; handelsmän blir rika som troll eftersom de kan ta ut väldiga överpriser för sina bristvaror.

De större oroshärdar som finns år 610 eO är följande:

FELICISKA PIRATKRIGET

Feliciska skeppsägare har länge haft möjlighet att köpa sig kungliga kaparbrev som 'tillåter' dem att kapa 'fientliga' handelsfartyg i Kungens namn. Under 600-talets första decennium har kung Kuthegil Halvskägg delat ut allt fler kaparbrev rörande erebosiska fartyg, vilket inte har setts med blida ögon av ereboserna, berendierna och i viss mån dalkerna.

Svaret på Kuthegils åtgärd blev att Erebos började sända sina fartyg i konvojer med kraftiga eskorter, vilket har givit Felicien en ursäkt att öppet rusta sin flotta; främmande krigsfartyg rör sig i omgivningarna.

På feliciernas sida står även hynsolgerna, hur pass mycket hjälp man nu kan få utav det av inbördeskriget splittrade riket. Både adelsmännen och konungen står dock på feliciernas sida; troligen den enda gemensamma åsikt de har. Kungen hoppas att ett krig mot en främmande makt (läs: Berendien) kan ena det söndrade riket, adelsmännen vill expandera västerut och få ensamrätt på handeln österut.

På Erebos sida står Berendien och Caddo, militärt och ekonomiskt starka makter med ett minus; gammalt groll varar länge. De tre makterna har inte kunnat enas om en gemensam handlingslinje, vilket kan ge Felicien chansen att krossa dem en och en, en inte alls omöjlig tanke. Särskilt är det Caddo och Erebos som inte alls drar jämnt; de flesta krigsråd har slutat i totalt kaos. Somliga tror att Caddo när som helst kan byta sida för att en gång för alla krossa sin gamla ärkerival.

Erebosernas främsta handelspartners, Kardien och Zorakin, har inte visat något intresse av att blanda sig i konflikten; bägge har svaga flottor, och zorakierna har inte glömt den näsbränna de fick i det förra feliciska kriget...[1] .

RANSARDERRÖJET

Ransard har genom sin aggressiva politik länge varit ett orosmoment i norra Ereb. Man anser sig ha revansch att fordra på Trakorien, och har länge rustat för ett anfallskrig. Man har under de senaste tio åren lagt under sig grannriket Alerien, samtidigt som kontakterna med grannarna förämrats.

Ransard har ont om allierade; inget land vill öppet erkänna att man stöder de expansiva och översittande ransarderna. Å andra sidan är ransardernas armé oerhört väldrillad och välutrustad. Med sina flygande riddjur, griparna, kan man lätt sätta disciplinerade kavalleriformationer i panik[2], och även de mest vältränade infanteriformationer bävar då de ser flockarna av flygande ryttare.

En annan faktor att räkna med är det vart hundrade år återkommande korståget från Palinor öster om Ransard. Tecken tyder på att det även år 610 kommer att avgå ett korståg från detta land, trots att ingenting sagts rakt ut. De senaste fyra århundradena har korståget återkommit regelbundet, och det finns ingenting som egentligen säger att det inte skall bli något den här gången... Tvärtom finns risken att ransarderna måste slåss på tre fronter; västerut mot Trakorien; norrut mot alverna och österut mot Palinor.

Stridsberedskapen i Trakorien är låg; krigsflottan är inte i särskilt gott skick och den reguljära armén är otränad. Troligen får trakorierna förlita sig på legotrupper, vilket kan vara riskabelt. Å andra sidan kan öriket räkna med moraliskt stöd från länderna kring Kopparhavet, som ogärna ser att Trakorien faller för Ransards härar. Ett undantag är Kardien, som inte har särskilt goda relationer till Trakorien.

Även alverna i Kardskogen och korsriddarna i Palinor är bristfälligt utrustade. Alver har aldrig varit förtjusta i anfallskrig, och inget tyder på att de skulla ha gjort några speciella förberedelser för ett den här gången heller. Detsamma gäller palinorerna; man svor en gång i tiden en helig ed att dra i korståg vart hundrade år, och nästa gång detta skall ske är i år, år 610. Inget talar dock för att detta korståg skulle bli mer välorganiserat än de tidigare, vilka ofta mer har verkat som principiella markeringar än verkliga krigståg.

NIDLÄNDSKA RENINGEN

Ett annat land som enligt bedömare sägs rusta för krig är Nidland. Den onde magikern Vicotniks rike har de senaste decennierna uppvisat en allt mer ovänlig attityd mot omvärlden, och trots att man aldrig varit öppen mot omvärlden är det värre än någonsin just nu. Spioner talar om en skrämmande religiös fanatism, som får nidlänningarna att följa sin ledares minsta vink. Stridsberedskapen sägs vara god, och enligt den profetia som Vicotnik uttalade då han först kom till Nidland så skall Vicotniks korståg mot resten av världen avlöpa år 612, 'ett dussin dussin år' efter hans ankomst.

Ett troligt problem för Nidland är att man har brist på vapen och rustningar, eftersom det inte finns någon tillgång till järn i landet, och såvitt man vet har nidlänningarna inte köpt upp särskilt mycket järn de senaste hundra åren. Man har dockingen koll på hur Nidlands handel med Akrogal har fungerat, och de är möjligt att man fått tag på vapn därifrån.

Vad gäller grannländernas beredskap så är Hynsolge som sagt invecklat i ett inbördeskrig vars utgång är oviss. Landet skulle stå på knäna om nidlänningarna försökte sig på en offensiv västerut, men det skulle å andra sidan finnas gott om trupper i området.

Cereval kan försvara sig hjälpligt, särskilt trollen i Cer-skogen är farliga motståndare. Hur drakmästarna skulle ställa sig i ett krig är osäkert; troligen vill man dock inte se Vicotnik som väktare av månsilvret. Å andra sidan; vems magi är starkast, Vicotniks eller drakmästarnas? Det troligaste är nog att Vicotnik helt enkelt undviker Cer-bergen och Cer-skogen om han vill gå på Cereval.

Krun, söder om Nidland, har ingen stridsberedskap alls att tala om.

[1] Detta varade mellan åren 370 och 394. År 392 tillintetgjorde den feliciska flottan totalt den zorakiska flottan i sjöslaget vid Selim. Plundringen av Zorakins oskyddade kuster blev omfattande.

[2] Gigant: disciplinerade trupper räknas som odisciplinerade om gripar används i en attack; odisciplinerade trupper får –1 på sitt truppvärde; dock minst 0,5.

DIPLOMATISKA FÖRBINDELSER I EREB

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1. Alver[1]	—	IK	MK	IK	DK	DK	IK	DK	IK	SK	GK	SK	IK	SK	SF	SK	SK	GK
2. Barbia	IK	—	DK	SK	SK	SK	DK	GK	GK	MK	SK	IK	SK	IK	VF	VF	SK	IK
3. Berendien	MK	DK	—	GK	DK	GK	GK	DK	DK	DK	SK	IK	SK	IK	IK	IK	SK	GK
4. Caddo	IK	SK	GK	—	SK	GK	VF	DK	SK	SK	VF	SK	GK	SK	SK	SK	GK	VF
5. Cereval	DK	SK	DK	SK	—	SK	IK	GK	GK	IK	IK	IK	IK	IK	SK	IK	IK	IK
6. Dvärgar[1]	DK	SK	GK	GK	SK	—	SK	DK	SK	IK	SK	SK	MK	SK	VF	DK	SK	GK
7. Erebos	IK	DK	GK	VF	IK	SK	—	VF	VF	IK	GK	SK	SK	SK	IK	SK	GK	GK
8. Felicien	DK	GK	DK	DK	GK	DK	VF	—	GK	GK	DK	SK	SK	SK	SK	VF	SK	DK
9. Hynsolge	IK	GK	DK	SK	GK	SK	VF	GK	—	GK	SK	SK	IK	IK	VF	IK	IK	SK
10. Jorduashur	SK	MK	DK	SK	IK	IK	IK	GK	GK	—	SK	SK	IK	SK	IK	VF	VF	SK
11. Kardien	GK	SK	SK	VF	IK	SK	GK	DK	SK	SK	—	GK	IK	SK	IK	SK	DK	MK
12. Klomellien	SK	IK	IK	SK	IK	SK	SK	SK	SK	SK	GK	—	IK	DK	IK	SK	GK	GK
13. Krun	IK	SK	SK	GK	IK	MK	SK	SK	IK	IK	IK	IK	—	IK	IK	IK	SK	SK
14. Magilre	SK	IK	IK	SK	IK	SK	SK	SK	IK	SK	SK	DK	IK	—	IK	SK	GK	SK
15. Nidland	SF	VF	IK	SK	SK	VF	IK	SK	VF	IK	IK	IK	IK	IK	—	IK	IK	IK
16. Ransard	SK	VF	IK	SK	IK	DK	SK	VF	IK	VF	SK	SK	IK	SK	IK	—	VF	DK
17. Trakorien	SK	SK	SK	GK	IK	SK	GK	SK	IK	VF	DK	GK	SK	GK	IK	VF	—	SK
18. Zorakin	GK	IK	GK	VF	IK	GK	GK	DK	SK	SK	MK	GK	SK	SK	IK	DK	SK	—

NYCKEL TILL TABELLEN:

Tabellen visar hur pass goda eller dåliga kontakter Erebs länder har med varandra. Uttyd tabelen enligt följande:

MK: Mycket goda kontakter. Länderna har en livskraftig allians och stöder varandra i vått och torrt.
GK: Goda kontakter. I en konflikt är det möjligt att länderna stöder varandra.
SK: Sporadiska kontakter. Handelsutbytet är inte så viktigt att landet skulle riskera något i en konflikt.
DK: Dåliga kontakter. Viss handel och ansträngda kontakter sker.
VF: Viss fiendskap råder. Inga handelsförbindelser, men krig är inte aktuellt, ännu…
SF: Stark fiendskap råder mellan länderna. Öppet krig råder eller är nära förestående.
IK: Ingen kontakt alls mellan länderna.

---

1) Trots att dessa folk lever på flera ställen, är deras generella inställning mot omvärlden likartad. Lokala skillnader kan dock förekomma.

KLIMATZONER I EREB

(Dessa regler är en förkortad och förenklad version av kilmatreglerna i Drakar och Demoner Gigant.)

I Ereb Altor finns, liksom i vår värld, flera olika klimat. Längst i norr härskar isherrarna som försöker sprida sin dödliga kyla över Ereb, och längst i söder verkar salamandrarna för att förtära allt levande med sin eld och mördande hetta.

Ungefär mitt emellan nord– och sydpolen ligger kontinenten Ereb, som därför har ett ganska milt och tempererat klimat. Man brukar dela upp Ereb i fem olika klimatzoner:

- *Arktiskt klimat* längst i norr; omfattar Orghin och Sanithsid, isbarbarernas riken. Klimatet utmärks främst av evigt bitande kyla, snö och is. Endast isbarbarerna klarar sig i detta område utan besvärjelser eller mycket speciell utrustning.
- *'Subarktiskt klimat'* som innefattar Jorduashur och Barbia och de förrädiska farvattnen mellan Ereb och Orghin. Klimatet är kallt, kärvt och blåsigt, och endast några korta sommarmånader är snöfria. Ordentligt med kläder krävs för att klara sig i detta klimat.
- *Tempererat kustklimat* i Trakorien och Ransard. Detta klimat kännetecknas av kyliga, nederbördsrika och blåsiga vintrar och milda somrar, stundtals mycket varma och behagliga. De som lever i den exotiska avkroken Sverige känner sig nog ganska hemmastadda i detta klimat, som för sydlänningarna kan te sig fruktansvärt kallt.
- *Tempererat inlandsklimat* är den klart förhärskande klimatzonen i Ereb. Årets medeltemperatur ligger några grader över nollstrecket, och nederbörden är måttlig. I kusterna kan det stundtals vara mycket blåsigt, men för det mesta ställer varken stormar eller slagregn till några större problem.
- *Kopparhavsklimatet* är det för människor mest behagliga klimatet i Ereb. Varma, soliga somrar; korta, milda vintrar med mer regn och slask än snö kännetecknar detta klimat. De lätta vindarna i Kopparhavet gör det idealiskt för sjöfart, men till och från kan väldiga stormar blåsa upp; oftast försvinner de dock lika snabbt som de dyker upp.
- I de sydliga kontinenterna Soluna och Samkarna är det det *subtropiska klimatet* som är förhärskande. Detta kännetecknas av långa perioder av torka varvat med regnperioder som knappt räcker till för att bevattna den torra jorden. Medeltemperaturen för året ligger på ca +10°C, främst beroende på de ofta mycket kalla nätterna.

KLIMAT

Det är skillnad mellan klimat och väder. Vädret skiftar mer eller mindre slumpartat från dag till dag. Klimatet på en viss plats är däremot detsamma. Det kan t. ex. vara hett och fuktigt sommartid eller bitande kallt året runt. Utifrån klimatet kan sedan SL bestämma vilket väder som råder en viss tidpunkt.

Ett klimat har vissa typiska drag som liknar en rollpersons grundegenskaper:

- Medeltemperatur
- Nederbörd
- Vind

MEDELTEMPERATUR

Medeltemperaturen i tabellen visar en given månads normala dagstemperatur. Nattetid sjunker denna med mellan 5°C och 30°C beroende på årstid och geografi (förändringarna är större på sommaren och i kusttrakter).

För att få fram temperaturen en given dag gör man på följande sätt:

- Om det är alldeles i början eller slutet av en månad, utgå från medeltemperaturen mellan de två månaderna i stället för från den temperatur som ges i tabellen.
- Slå 1T20–10. Modifiera temperaturen i tabellen med detta resultat; detta är temperaturen den dagen.

MEDELTEMPERATUR — ARKTISKT KLIMAT

Månad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Temp.	–30	–30	–20	–15	–10	–5	±0	–3	–7	–10	–15	–25

MEDELTEMPERATUR — SUBARKTISKT KLIMAT

Månad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Temp.	–20	–20	–15	–5	+5	+7	+10	+7	–3	–7	–10	–15

MEDELTEMPERATUR — TEMPERERAT KUSTKLIMAT

Månad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Temp.	–15	–10	–5	±0	+7	+10	+15	+10	+3	±0	–5	–10

MEDELTEMPERATUR — TEMPERERAT INLANDSKLIMAT

Månad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Temp.	–10	–10	–5	+5	+15	+17	+20	+17	+7	+3	±0	–5

MEDELTEMPERATUR — KOPPARHAVSKLIMAT

Månad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Temp.	±0	+3	+10	+15	+17	+20	+25	+25	+20	+10	±0	–5

MEDELTEMPERATUR — SUBTROPISKT KLIMAT

Månad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Temp.	+10	+10	+12	+15	+17	+20	+30	+25	+20	+17	+15	+12

NEDERBÖRD

Det finns följande nederbördsgrader:

- Massiv nederbörd (MN)
- Kraftig nederbörd (KN)
- Lätt nederbörd (LN)
- Mulet (MU)
- Växlande molnighet (VM)
- Klart (KL)

Frekvensen av de olika nederbördsgraderna varierar beroende på klimatzon och hur långt från kusten landet ligger. Nederbörd kan komma i tre former: regn, snö eller hagel. Är det minusgrader ute blir det snö i stället för regn. Om det snöar är det 2% chans att hagel bildas. Om nederbörd faller överhuvudtaget, är det sommartid 5% chans att det blir åska.

Följande tabell kan användas för att bestämma nederbörden i ett visst område. Vintertid adderar man ett till tärningsslaget.

1T6	Arktiskt	Subarkt	T. kustkl	T. inlandskl	Kopparhav	Subtrop
1	KL	VM	VM	KL	KL	KL
2	KL	KL	KL	KL	KL	KL
3	VM	VM	VM	VM	KL	KL
4	MU	MU	MU	MU	KL	KL
5	MU	LN	LN	LN	VM	KL
6	LN	LN	KN	LN	KN	MN
7	KN	KN	KN	KN	MN	MN

VIND

Det finns sex grader av vindstyrka:

- Storm (ST, –10 på temperaturslaget)
- Kuling (KU, –5 på temperaturslaget)
- Hård bris (HB)
- Normal bris (NB)
- Lätt bris (LB)
- Stiltje (SE, + 5 på temperaturslaget)

Vad gäller vindriktning så är det mindre lyckat att slumpa fram denna, eftersom vissa vindar oftast dominerar under en hel årstid vilket bl. a. möjliggör längre sjöresor. På klimatkartan finns därför cirklar som visar hur vanliga de olika vindriktningarna är i vissa områden.

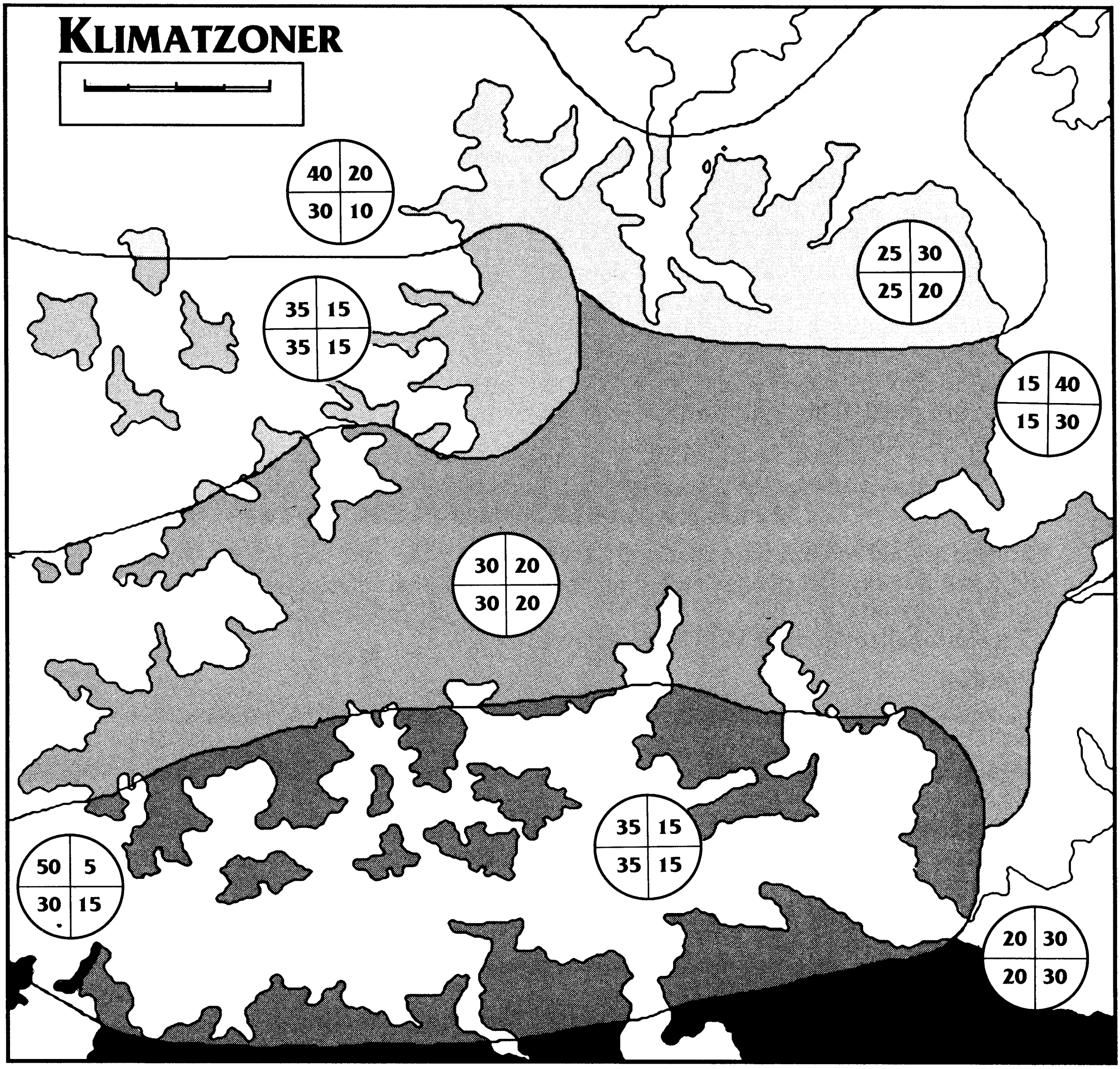
Använd tabellen på nästa sida för att slå fram vindstyrkan i ett givet område. Lägg till ett på tärningsslaget till havs.

1T6	Arktiskt	Subarkt	T. kustkl	T. inlandskl	Kopparhav	Subtrop
1	LB	LB	LB	SE	LB	SE
2	SE	SE	SE	SE	SE	SE
3	LB	LB	NB	LB	LB	SE
4	NB	NB	NB	LB	NB	LB
5	HB	NB	HB	NB	NB	LB
6	KU	HB	KU	NB	HB	NB
7	ST	ST	ST	KU	ST	ST

EFFEKTER AV VÄDERLEKEN

- I regn är det alltid omöjligt att skjuta med båge, likaså i Hård bris, Kuling och Storm.
- Fartyg till havs i stiljte ligger helt stilla. Om det är stiltje så skall man dra bort 5 i stället för 10 från den T20 man slår för att modifiera medeltemperaturen.
- Fartyg till havs i storm driver med vinden tills stormen bedarrat. Varje timme som en rollperson är till havs i storm måste han klara ett slag på Sjökunnighet, annars blir han spolad över bord. Detta gäller naturligtvis inte om han befinner sig under däck eller är fastsurrad.
- Om temperaturen kommer över +35 eller under –25 har en rollperson –10% på alla färdigheter som kräver att han måste röra andra kroppsdelar än munnen. För var femte grad som temperaturen stiger över/sjunker under detta, så får han ytterligare –10%. Detta gäller ej om RPn skyddas av besvärjelser, och i kyla gäller det ej om han har extremt välanpassade kläder.
- Vid nederbörd dubblas CL på Smyga och Gömma sig.
- I Storm, Kuling, Kraftig och Massiv nederbörd så halveras alltid CL på Lyssna.

Klimatzoner



- Arktiskt klimat
- Subarktiskt klimat
- Tempererat kustklimat
- Tempererat inlandsklimat
- Kopparhavsklimat
- Subtropiskt klimat

Siffrorna i cirklarna anger procentchansen för en viss vindriktning.

YRKESBEGRÄNSNINGAR I EREB

I Ereb Altors finns en mängd olika kulturer med varierande levnadsstilar och kulturella särdrag. Invånarnas levnadssätt inverkar givetvis även på deras val av yrke. I vissa länder är det t. ex. vanligare med köpmän än med hantverkare; i feodala stater är det gott om egensomslösa, livegna bönder, men å andra sidan också relativt gott om adelsmän. Vilket samhällsklass man är född i begränsar vanligtvis valet av yrke; det händer ytterst sällan att en fattig träl dubbas till riddare, eller att en som till en hertig eller greve ansluter sig till ett kringvandrande gycklarsällskap. Å andra sidan, märkligare saker *har* hänt. Se reglerna nedan som rekommendationer, inte som restriktioner.

Slå 1T100 på följande tabell för att se vilket socialt stånd en RP *växer upp* i. Var han är född spelar ingen större roll; en oäkta adelsmannason som uppfostras av en sköka har inte större möjlighet att bli riddare än skökan själv. Likaså är *ursprungslandet* det land där man växer upp, inte där man är född.

VÄLSTÅNDSNIVÅER (VN)

Var man är född och hur man växt upp påverkar också hur mycket pengar en RP har när han börjar äventyra.

I realiatabellen för varje land finns angivet hur pass rikt landet är, det vill säga det allmänna välståndet. Detta välstånd inverkar på rollpersonernas starkapital (se nedan).

Välstånd	**VN**
Mycket rikt	200
Rikt	175
Normalt	150
Fattigt	125
Mycket fattigt	100

STARTKAPITAL OCH FÖRBJUDNA YRKEN

Stånd	**Förbjudna yrken**	**Starkapital**
Adel	Gycklare	4T3 x VN sm
Köpman	Riddare	3T3 x VN sm
Hantverkare	Riddare	3T3 x VN sm
Skattebonde	Riddare	2T3 x VN sm
Egendomslös	Riddare, köpman, lärd	1T3 x VN sm

YRKESTABELL

Ursprung	Adel	Köpman	Hantverkare	Skattebonde	Egendomslös
Barbia	01–02	03–15	16–25	26–90	91–00
Berendien	01–10	11–25	26–35	36–50	51–00
Caddo	01–07†	08–30	31–50	51–95	96–00
Cereval	01–03†	04–10	11–15	16–95	96–00
Erebos	01–07†	08–40	41–50	51–85	86–00
Felicien	01–06	07–20	21–30	31–50	51–00
Hynsolge	01–08	09–15	16–20	21–60	61–00
Jorduashur	01–02†	03–07	08–15	16–75	76–00
Jorpagna	01–15	16–25	26–40	41–50	51–00
Kardien	01–10	11–20	21–30	31–40	41–00
Klomellien	01–03	04–10	11–25	26–60	61–00
Krun	01–08	09–15	16–25	26–35	36–00
Magilre	01–10	11–20	21–30	31–40	41–00
Nargur	01–02†	03–04	05–10	11–70	71–00
Nidland	01†	02–05	06–15	—	16–00
Ransard	01–08†	09–15	16–25	26–95	96–00
Trakorien	01–09	10–25	26–35	36–50	51–00
Zorakin	01–12	13–20	21–30	31–45	46–00
Alv	01–02†	03–08	09–15	16–00	—
Dvärg	01–07	08–15	16–60	—	61–00
Halvlängdsmän	01	02–10	11–20	21–95	96–00
Vita ankor	01–10†	11–65	66–80	91–95	96–00
Bruna ankor	01–05†	06–10	11–15	16–85	86–00
Svarta ankor	01–10	11–15	16–20	21–45	46–00

Skattebonde innebär en självägande 'vanlig arbetare', det omfattar alltså även boskapsuppfödare, nomad, fiskare, daglönearbetare, etc. som äger sina egna yrkesredskap.

Egendomslös innebär att man inte själv äger jorden man brukar, båten man fiskar i, boskapen man vallar. Detta behöver inte vara något negativt; i många samhällen äger man allting tillsammans.

†: Dessa länder/folkslag har ingen adel. Ett sådant resultat innebär i stället att man är medlem av hövdingaklanen, av ett ledande handelshus, av en högt uppsatt prästerlig familj, etc.

TIDERÄKNING

I Erebs olika länder har man utvecklat olika sätt att mäta tidens gång; beroende på religiösa och kulturella olikheter har man olika uppfattningar om vad som markerar tideräkningens början och intervaller. Här nedan beskrivs det vanligaste sättet att mäta tiden.

DEN ARCIVALSKA TIDERÄKNINGEN

Denna 'uppfanns' år 212 eO av den Lysande Vägens exark Arcival och gäller i alla de länder som har den Lysande Vägen som statsreligion, samt några till. Det är enligt denna kalender som tidsaxlarna i Ereb Altor-boxen är uppbyggd.

Den Arcivalska tideräkningen bygger på den gamla joriska tideräkningen, med några modifikationer. Man har t. ex. låtit döpa om månaderna, eftersom de gamla joriska namnen är namnen på Jorpagnas gudar. Man vill helst inte blanda in gamla hedniska seder i den Lysande Vägens tideräkning. Enligt den Arcivalska tideräkningen uppdelas året i tolv månader om trettio dagar vardera. I slutet av året lägger man till fem dagar till minne av Odos födelse och som markering på det nya året. Under dessa fem dagar firar man Odos födelse, det gångna året, samt inledningen på ett nytt år. Månadernas namn varierar en smula beroende på det språk som talas i det aktuella landet, men alla namnen betyder samma sak.

I Zorakin och Kardien, där de Enkla (se Religion) har en stark ställning, har man förkastat den så kallade festeveckan i slutet av året. I stället lägger man till dagar i slutet av varannan månad samt i slutet av var fjärde kalte.

Den Arcivalska kalendern är gällande i Kardien, Zorakin, Klomellien, Magilre, Trakorien, Jorpagna, Berendien, Felicien, Hynsolge, Erebos och Caddo. Tiden räknas i dessa länder på samma sätt, även om dagar och månader kan ha andra namn beroende på vem man vill hedra.

Ransard, Jorduashur, Barbia och Cereval har en egen kalender som bygger på månens faser, och Nidland har en kalender som Vicotnik Ärkemagikern uppfunnit. Alver och dvärgar har likaså egna kalendrar uppbyggda efter deras skapelseberättelser. Vissa religioner har även de avvikande tideräkningar.

FÖRKLARING AV HÖGTIDSDAGARNA

Vårdagjämningen firas med stora marknader där folk träffas och festar hela dagen. Inget arbete bedrivs denna dag, utan alla samlas och festar. Ofta firar man bröllop på vårdagjämningen, som markerar att Ljuset åter fått makt över mörkret.

Odos död och återuppståndelse är en fyra dagar lång högtid som firas i alla länder. På den första dagen skall alla fasta och sörja. Inget arbete får utföras, och från solens uppgång till dess nedgång får man inte göra någonting annat än att be för Odo och för avlidna släktingar. Detta pågår i tre dagar, men på den fjärde dagen firar alla med en stor fest där alla släktingar skall delta. Man äter och dricker i riklig mängd för att fira att de som avlidit får ett bättre liv efter döden.

Odos återförening med Etin firas 54 dagar efter hans återuppståndelse. På denna dag skall alla goda anhängare av den Lysande Vägen skänka någonting till kyrkan samt deltaga vid den mässa som alltid hålls.

Soldansen (se Religion) är den största årliga festligheten. Den firas vid sommarsolståndet då dagen är som allra längst.

Den stora skördedagen den tredje skörde markerar formellt inledningen på skörden av vad året har givit, även om man redan börjat skörden, är mitt uppe i den, eller inte har börjat alls. På denna dag får inga onda ord yttras, och man brukar ge varandra fina gåvor. På kvällen hålls alltid en stor fest.

Ångerdagen infaller vid höstdagjämningen, då dagen och natten är lika långa. Då ser man tillbaka på det år som gått och ångrar sina synder.

Sköna damers dag firas den första vile. Detta är en festdag till alla sköna damers heder, och denna dag hör det till att alla män visar sina hustrur extra stor respekt och mild-

DEN ARCIVALSKA TIDERÄKNINGEN

Månad	Namn	Högtidsdagar
1	öppningsmånad (öppne)	
2	tömånad (töe)	
3	köldmånad (kalte)	*21 Vårdagjämning*
4	spiramånad (spire)	*12 Odos död och återuppståndelse*
5	groddmånad (grodde)	
6	solemånad (sole)	*4 Odos återförening med Etin*
		21 Soldansen
7	växtemånad (växte)	
8	halvårsmånad (halve)	
9	skördemånad (skörde)	*3 Stora skördedagen*
		20 Ångerdagen
10	vilemånad (vile)	*1 Sköna damers dag*
11	mörkemånad (mörke)	
12	Etinsmånad (Etinne)	*20 Odos födelse*
—	festeveckan (5 dagar)	*1 Årets slut*
		2 Mörkrets fall
		4 Solens återkomst
		5 Nyår

het och ger dem vackra gåvor. Bröllop brukar hållas, och eftersom sägnerna säger att Odos moder föddes denna dag så är det ett tecken på mycket stor tur att föda en flicka på denna dag.

Odos födelse den 20:e Etinsmånad firas med mässor till Odos minne och gåvor till både kyrkan och till varandra.

VECKODAGARNA

Året är, enligt den Arcivalska tideräkningen, indelat i drygt 50 veckor om sju dagar vardera. De sju veckodagarnas namn finns här till höger.

Varje Odosdag är vilodag då inget fysiskt arbete får utföras. Varje helgon och martyr inom den Lysande Vägens kyrka har en årlig Odosdag uppkallad efter sig, och eftersom alla yrkeskårer, sällskap, städer, ordnar, etc, har ett eget skyddshelgon, så tillkommer en eller flera dagar per år då man firar sitt skyddshelgon.

Odosdag	(efter Odo själv)
Mundesdag	(efter Odos apostel Munde)
Tyresdag	(efter Odos apostel Tyre)
Mittvecke	(veckans mittdag)
Turesdag	(efter Odos apostel Tures)
Fridsdag	(efter Odos apostel Frid)
Larsdag	(efter Odos apostel Lar)

GRUNDEGENSKAPER HOS EREBS INVÅNARE

Somliga av Erebs folkslag har grundegenskaper och förmågor som skiljer sig från det normala för den rasen. Detta gäller t. ex. ransarderna, som är större och kraftigare än sina människosläktingar i södern, och erebosierna, som är kortare än genomsnittet.

HALVLÄNGDSMÄN

STY: 2T6, STO: 1T3+2, FYS: 2T6+6, SMI: 4T6, INT: 3T6, PSY: 2T6+6, KAR: 3T6

ANKOR

STY: 2T6, STO: 1T4+2, FYS: 2T6+6, SMI: 2T6+6, INT: 3T6, PSY: 3T6, KAR: 2T6+1
Alla ankor har automatiskt Simma 100% (EDD: FV B5)

ALVER

Erebs alver ser dubbelt så långt som människor. De har alltid minst 50% (EDD: FV 10) på Finna Dolda Ting. FYS dubblas vid motståndsslag mot gift och sjukdomar.

SKOGSALVER

STY: 2T6+3, STO: 2T6+2, FYS: 3T6, SMI: 3T6+3, INT: 4T6, PSY: 3T6, KAR: 3T6+2

GRÅALVER

STY: 2T6+1, STO: 3T6, FYS: 3T6+2, SMI: 3T6+1, INT: 4T6, PSY: 3T6, KAR: 3T6+2
Alla gråalver har automatiskt Simma 100% (EDD: FV B5).

GROTTALVER

STY: 2T6+2, STO: 2T6, FYS: 2T6+3, SMI: 3T6+2, INT: 4T6, PSY: 3T6, KAR: 3T6
Alla grottalver har mörkerseende.

DVÄRGAR

Alla Erebs dvärgar har mörkersyn. FYS dubblas vid motståndsslag mot gift och sjukdomar.

NIDABERGENS DVÄRGAR

STY: 4T6, STO: 2T4+2, FYS: 2T6+6, SMI: 3T6, INT: 3T6, PSY: 2T6+6, KAR: 3T6

GRYNNERBERGENS DVÄRGAR

STY: 4T6, STO: 2T4+2, FYS: 3T6+6, SMI: 2T6+2, INT: 3T6, PSY: 2T6+6, KAR: 2T6+1

NORD-DVÄRGAR (I KARDBERGEN OCH JORDUASHUR)

STY: 3T6+6, STO: 2T4+1, FYS: 3T6+6, SMI: 2T6+1, INT: 3T6, PSY: 2T6+3, KAR: 2T6

MÄNNISKOR

Där inget annat nämns är grundegenskapsvärdet 3T6.

BARBIER

STY: 3T6+2, STO: 2T6+1, SMI: 2T6+3

DALKER

Alla dalker är färgblinda.

EREBOSIER

STO: 2T6+2, KAR: 3T6+1

FELICIER

STO: 3T6+1, FYS: 3T6+2, PSY: 3T6+3

HYNSOLGER

STO: 2T6+3

MAGILLER

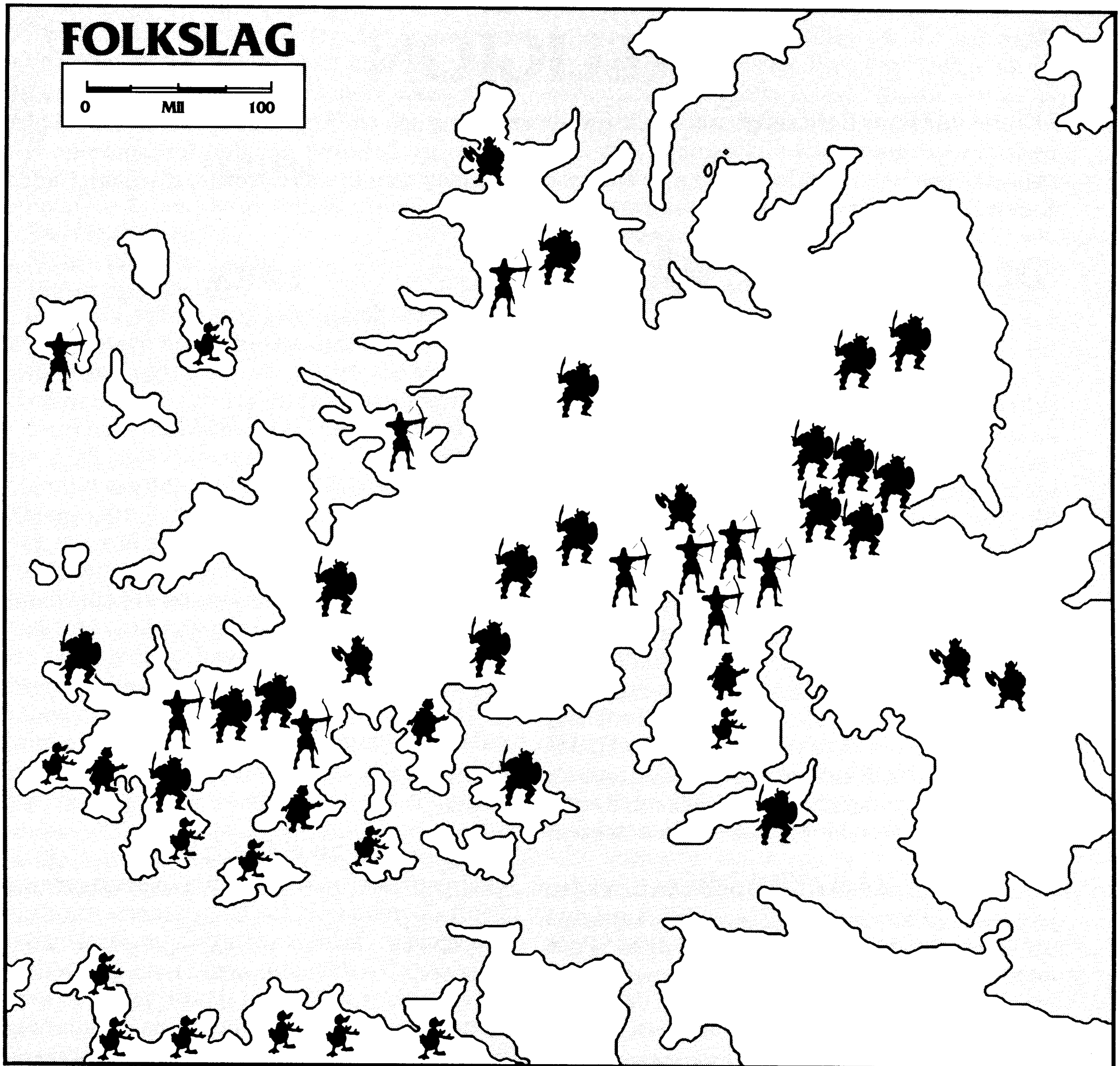
KAR: 3T6+3

RANSARDER

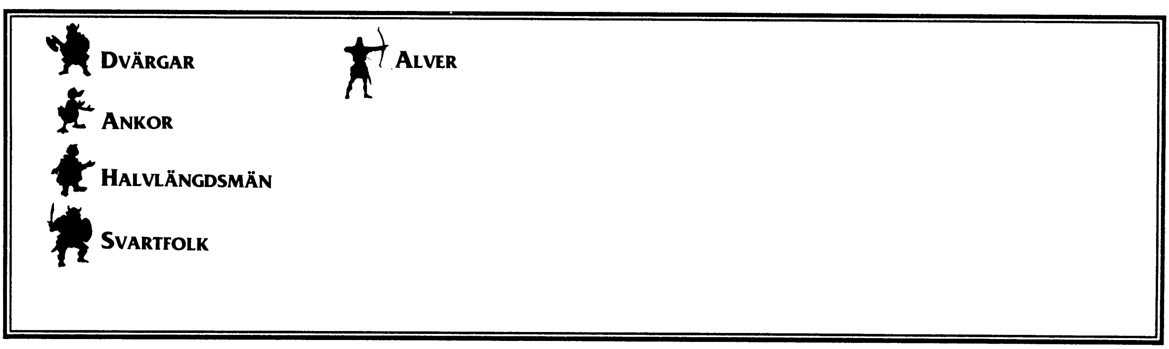
STY: 3T6+2, STO: 3T6+2, FYS: 3T6+1, PSY: 3T6+1

BARBARFOLK (UTOM RANSARDER OCH BARBIER)

STY: 3T6+1, FYS: 3T6+1, SMI: 2T6+2, PSY: 3T6+1, KAR: 2T6+2



KARTAN VISAR ENDAST STÖRRE FÖREKOMSTER AV ICKE-MÄNSKLIGA FOLKSLAG



RELIGION

I Ereb Altor finns flera religioner av skiftande ursprung och omfång. De flesta länders religion beskrivs summariskt i anslutning till beskrivningen av det land där den förekommer. Här nedan beskrivs endast Den Lysande Vägen, den religion som finns i Zorakin, Kardien, Caddo, Berendien, Magilre och i stora delar av Klomellien.

DEN LYSANDE VÄGEN

HISTORIA

För ungefär sexhundra år sedan föddes en son till en krukmakare i Arno på Caddo. Han fick namnet Odo och fick en ordentlig uppfostran i sin faders yrke. Han tillbringade mycken tid till att vandra omkring i naturen och åt att filosofera och det ansågs allmänt att han var en mycket märklig pojke. När Odo var 27 år gammal kom vändpunkten i hans liv, den uppenbarelse från Etin som manade honom att börja predika om Etin och den Lysande Vägen. Inom några generationer hade Odos nya tankar blivit de fullständigt dominerande runt Kopparhavet. Under sent 100-tal fick den starkt fäste i Zorakin och Kardien. Caddo hade då varit helt influerat av Odos läror i ett sekel, och snart ingick även Erebos och Berendien i den Lysande Vägens kyrkas gemenskap.

År 278 kom så den stora Schismen inom den Lysande Vägens kyrka. Det gällde huruvida utövande av magi var förenligt med Odos läror eller inte. På Caddo hävdade man att all magi var destruktiv och förbjöd dess bruk med stöd av Odos brev till ereberna där han sade att *'I skall icke vränga Etins skapelse, ty då skall den bliva ett bländverk blott'*. På fastlandet menade man dock att all magi var neutral och att dess krafter kan användas antingen i strid mot läran eller i enlighet med den, beroende på magikerns val. Endast nekromantins och möjligen illusionismen 'vrängde Etins skapelse'. År 281 kom den slutgiltiga brytningen då exarkerna i Arno och Ekeborg fördömde varandra som kättare och avfällingar från den Sanna Vägen. Kyrkan splittrades i två konkurrerande organisationer och förlorade i och med detta mycket av sin kraft och framåtanda. Missionen har alltsedan dess inte givit samma resultat som tidigare.

LÄRA

Odos grundläggande tes var att solguden Etin var den ende sanne Guden och den ende som var värd att dyrka. Andra gudar var endast missuppfattningar av Etin eller lägre andeväsen. Som Odo såg det skall människan i liv och gärningar hylla den barmhärtige Etin och följa hans bud. Etin är allsmäktig och ser allt som sker i världen och då man dör tas ens själ ned till Dödsriket för att dömas för sina gärningar av Etin själv. De som allra bäst tjänat Etin blir helgon och får stanna vid sin skapares sida för att se ut över världen och leva i oändlig lycka. De som syndat allra värst och brutit Etins bud kastas i helvetet där kaos och mörker råder. De som hamnar mittemellan måste genomgå en lång och plågsam rening där de måste gottgöra sina synder innan de slutligen kan få evig ro.

SKAPELSEN

I begynnelsen svävade Etin i tomrummet och fyllde det med sitt ljus. Han skapade där Altor och gjorde världen till ett hem för levande varelser. De främsta varelserna gjorde han till sin egen avbild och kallade för människor. Genom andra, lägre, gudaväsens ingripanden förändrades somliga människor och nya raser uppstod. Alla naturkrafter och allt liv kommer dock ursprungligen från Etin, då endast Han besitter skapande kraft. Andra väsen som kallar sig Gudar kan bara modifiera och förändra det som Etin har skapat.

Med Odo som redskap uppenbarade Etin sin Lära för världen i syfte att rätta till allt det som hade gått fel bland de intelligenta raserna sedan de skapades. Om de bara följer Läran kommer de att leva ett bättre och mer givande liv än tidigare. Den som litar på Etin och bekänner sig till hans Lära lovas beskydd och möjlighet till frälsning. Målet är ett liv fyllt med respekt för andra varelser och för Läran. En grundtes är att man alltid skall visa andra människor den aktning man själv

vill få tillbaka. I Läran ligger också en stark respekt för samhället. Genom att respektera lag och ordning respekterar man också sina medmänniskor.

BUDEN

Enligt Odo är Lärans grundsten de sex buden:
1. Etin är störst!
2. Missbruka inte Läran!
3. Hedra din familj!
4. Begå icke grymma handlingar!
5. Stjäl icke!
6. Håll ditt ord!

SEDVÄNJOR

Odos ord nedtecknades av hans följeslagare i den Gyllene Boken. Denna skrift och lärda mäns uttolkningar kring den utgör Läran, de tankar och regler som skall styra den Lysande Vägen. Gyllene Boken nedtecknades på dalkiska, det språk som talas på Caddo och därför måste alla kyrkans män ha så stora kunskaper i detta språk att de förstår skriften. De som inte förstår detta språk har ändå fått Bokens innehåll förklarat för sig och alla kan dess innehåll i stora drag utantill.

Envar tänkande varelse är välkommen att följa den Lysande Vägen och att bli medlem i kyrkan. Odo poängterade på sin tid att det skulle vara en mycket grym handling att utestänga någon varelse med själ från att närma sig Etin. Som anhängare av den Lysande Vägen upptas man genom Solceremonin där en präst nedkallar Etins välsignelse över den som nu skall börja vandra den Lysande Vägen.

Den Lysande Vägens symbol är solen. Odo sade att solen var Etins tecken inför världen. Genom solen kanaliserar Etin sin livskraft ut över världen och får den att leva. Därför spelar den en mycket viktig roll inom den Lysande Vägens tankar och riter. Den viktigaste religiösa festen på året är Soldansen, som inträffar vid sommarsolståndet då dagen är som allra längst. Enligt traditionen fick Odo då sin allra första uppenbarelse varvid han började dansa av lycka och glädje. Alltsedan hans tid samlas kyrkans medlemmar i den olika helgedomarna denna dag varje år. Man möts strax före gryningen för att äta en ordentlig frukost. Kyrkan bjuder alla fattiga på mat. När solen går upp börjar man dansa en traditionell långdans på helgedomens öppna gård och man håller på tills solen når sin höjdpunkt på himlavalvet. Detta är en ceremoni fylld av av folkets glädje och tacksamhet över att ha fått mottaga Läran.

Skulle det något år slumpa sig så att himlen på dagen för sommarsolståndet är mulen, ses detta som ett tecken på Etins missnöje över de troendes gärningar under det gångna året och alla människor och präster samlas då till en bön som pågår ända tills Etin är blidkad och solen tittar fram igen. Denna bön kan alltså pågå flera dagar med bara korta avbrott för mat och sömn.

Vid höstdagjämningen infaller den stora Ångerdagen, då man ser tillbaka på det år som gått. Envar skall rannsaka sin själ, ångra sina synder och rätta till de fel man begått mot andra. Vid vintersolståndet firar man solens återkomst med glada och livliga fester. Den 24:e dagen i årets sista månad firar man minnet av Odos födelse och man skänker gåvor till kyrkan och till varandra som påminnelse av vad mycket gott Odo givit världen. Till minnet av Odos död den 12:e dagen i årets fjärde månad fastar man i en vecka och avslutar därefter högtiden med väldiga sorgetåg. Femtiofyra dagar därefter hålls en stor fest till åminnelse av Odos återförening med sin fader i himmelriket.

ORGANISATION

Här beskrivs kyrkans organisation i Zorakin, Kardien, Magilre och Berendien. Den caddiska organisationen är snarlik men inte identisk.

BASNIVÅ

På gräsrotsnivå är kyrkan organiserad i församlingar som sköter den dagliga kontakten med de troende. Varje församling omfattar alla kyrkomedlemmar inom ett begränsat område och leds av en riark (församlingspräst). Han håller till i ett tempel i församlingens centralort, oftast någon mindre bondby. I församlingstemplet håller riarken regelbundna gudstjänster och mässor där man ber till Etin och undervisas i Läran. Eftersom mässorna alltid hålls på dalkiska är det dock inte så många som förstår något. Antalet gudstjänster beror på församlingsmedlemmarnas antal och fromhet, vanligtvis sker det två till tre gånger i veckan.

Riarken kan inte ägna sig åt kyrkan på

heltid utan är ofta anställd som kunglig ämbetsman vid sidan av för att kunna ordna sin försörjning. Riarkerna kan, efter några år i tjänst för en liten summa pengar, köpa sig fria från celibatet och bilda familj för att vara säkra på att kunna livnära sig. Deras ställning går inte automatiskt i arv, utan en riarkson måste först utbilda sig till riark vid ett seminarium och därefter söka tjänsten för att kunna bli det.

LEDNING

Kyrkan leds av exarken i Ekeborg. Denne man har en ställning som motsvarar påvens och han anses som helig och den allra främste uttolkaren av Läran. Vid sin sida har exarken en kuria om sex tots-kerîgasser. Dessa bildar motsvarigheten till en kyrkoregering och är alla ansvariga för olika funktioner inom kyrkan.

Därunder är kyrkan uppdelad enligt hierarkisk modell. Varje land utgör ett kerisât och leds av en kerisgass (motsvarar ärkebiskop). Ett kerisât kan i sin tur vara uppdelat på flera bontisât (stift) under ledning av varsin bontisâl (biskop). Under bontisâlen står sedan församlingarna och församlingsprästerna.

FINANSER

Kyrkan finansieras av kyrkoskatten, som utgör en tiondel av ländernas totala produktion. Denna skatt tas upp samtidigt som skatten till kungen och adeln. Eftersom kyrkan själv och alla dess anställda är befriade från skatt så har den väldigt stora inkomster och mycket få fasta utgifter, vilket leder till att den är *enormt* rik. Detta avspeglas naturligtvis också på de ledande inom kyrkan, som ofta lever i oerhörd lyx. Man kan finansiera katedralbyggen och avlöna hundratals arbetare i flera år i sträck. Ingenting sparas då det gäller att visa upp kyrkans prakt och härlighet. De ursprungliga idealen om askes och fattigdom förglöms totalt och ingen är tillräckligt mäktig för att kunna förändra kyrkan utifrån. En förändring inifrån är utesluten eftersom det bara är de beslutande som förlorar på det.

Detta lyxliv har dock på senare århundraden rubbat förtroendet för den Lysande Vägens kyrka väsentligt och har lett till flera folkliga protesträrelser som den Ljusa Handen (se nedan) har slagit ned snabbt och brutalt. För kättare, d. v. s. de som predikar något annat än den Lysande Vägen, finns det bara ett straff; döden.

Kyrkan äger dessutom stora jordegendomar i de bägge länderna och låter dess ordnar livnära sig på dessa.

DEN LJUSA HANDEN

En av tots-kerîgasserna leder den Ljusa Handen, motsvarigheten till inkvisitionen. Den Ljusa Handen finns inte på Caddo. Den instiftades av exarken Zegedorn III år 314 som redskap för att övervaka Lärans renhet. Ljusa Handens uppdrag är att övervaka kyrkans ämbetsmän och präster och se till att de predikar i överensstämmelse med exarkens uttolkningar av Läran. Den skall också granska och eventuellt döma avvikande trosriktningar och se till så att folket inte leds på villospår av mörka makters förkunnare.

MAKTPOSITION

Kyrkan har en enormt stark ställning i Zorakin och Kardien, främst därför att kungarikenas ledare och adelsmän tillhör dess led. Kyrkan är annars tillräckligt rik och mäktig för att stoppa alla som kritiserar den och denna makt utnyttjar den om det behövs. Kyrkan har en gynnad position när det gäller skatter, tempelbyggen och rätten att äga land. I Erebos och Berendien är läran officiell och har en stark ställning, dock ej lika stark som på Aidne-halvön.

Det är fastslaget i lag att de fyra ländernas kungar måste bekänna sig till den Lysande Vägen, men för många härskare har det förmodligen bara varit en läpparnas bekännelse. Exarken räknas dock alltid bland de kungliga rådgivarna och det är få härskare som skulle våga ignorera hans råd fullständigt.

FÖRHÅLLANDET TILL ANDRA RELIGIONER

Den Lysande Vägen anser sig givetvis vara den enda sanna religionen och Etin är den ende sanne guden. Andra religioner har på ett allvarligt sätt missförstått hur det förhåller sig i gudavärlden och deras medlemmar bör tas ur sin villfarelse genom ett aktivt förkunnande av Läran. Hur energiskt detta sker varierar beroende på vilken inställning kyr-

kans ledare intar. Spridande av Läran med vapen i hand är fullt godtagbart, vilket bl. a. har lett till ett flertal korståg.

ODÖDA OCH MAGI

Enligt Odo är odöda en styggelse och en motbjudande förvriden version av det liv Etin har inympat i världen. Det åligger kyrkans tjänare att förinta de odöda varhelst det är möjligt och därmed ge deras osaliga själar frid. Spöken och gastar anses vara beklagansvärda varelser som inte kunnat få ro efter döden.

Magi har i alla tider varit den stora stötestenen inom den Lysande Vägen. Den ortodoxa trosinriktningen på Caddo hänvisar till Odos brev till ereberna där han sade att 'I skall icke vränga Etins skapelse, ty då skall den bliva ett bländverk blott'. På Caddo är således alla slag av magi förbjuden, inklusive alkemism. Endast folk med gudagåvor får använda dessa.

På fastlandet hävdar man dock att all magi är neutral och att dess krafter kan användas antingen i strid mot läran (nekromanti och möjligen illusionism) eller i enlighet med den, beroende på magikerns fria val. Det finns vissa förbehåll eftersom somliga besvärjelser räknas som klart stridande mot Odos förkunnelse. Dessa får endast får användas mot otrogna. De är: KONTROLLERA VARELSE (A), BLINDHET (S), EPILEPSI (S), FRUKTAN (S), MÖRKER (E), FÖRBANNA VAPEN (E), MÖRKERVÄG (E), ILLUSION (I) och FATA MORGANA (I). Samtliga nekromantiska besvärjelser är förbjudna, i vilket syfte de än används.

KÄTTERIER

CADDISM

Detta innebär att man ansluter sig till den dalkiska ståndpunkten att magi är ogudaktig och destruktiv och måste förbjudas. Alltsedan den stora Schismen så är denna ståndpunkt förbjuden på fastlandet, även om entusiastiska dalkiska missionärer kommer för att predika i det fördolda.

ILLUSISM

Denna irrlära är betydligt mer sällsynt och härstammar från Trakorien. Där finns åtskilliga läror som predikar att världen inte existerar utan att den i själva verket bara är en stor illusion. Det mänskliga medvetandet är bara delar av denna illusion och alla skeenden är helt slumpartade och kaotiska. Man menar att eftersom man tydligen ändå kan uppleva vissa saker som njutbara så kan man ändå ägna sig med liv och lust åt dessa. Stora delar av de 'religiösa' aktiviteterna består av sinnliga njutningar. I evighetens perspektiv spelar det ändå ingen roll vad som händer och vad man gör. Av anhängare av andra religioner anses illusisterna som totalt destruktiva, anarkistiska, kaotiska och oberäkneliga.

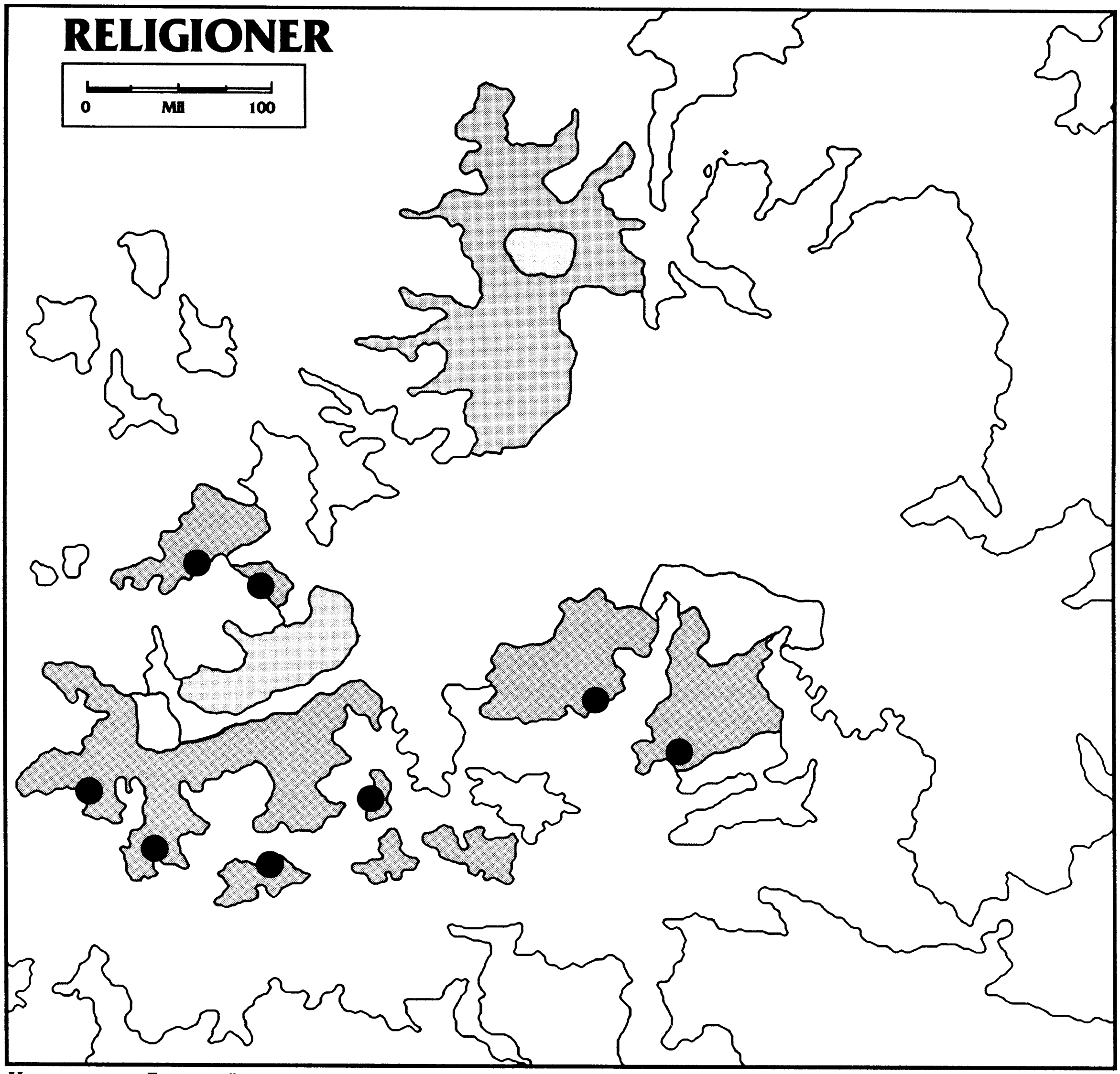
Då den okomplicerade och njutningsförordande läran faktiskt fick ett stort antal anhängare i Kardien på 380- och 390-talen såg sig exarken Pergon IV tvungen att i ett dekret år 403 fastslå att detta var en förorening och en förolämpning mot Odos Lära och att den var fullständigt oförenlig med den Lysande Vägens kärna. Alla illusister förvisades omedelbart till Trakorien, där läran har många anhängare.

Alltsedan detta betraktas magiskolan illusionism med misstänksamhet, eftersom flera ledande illusister ägnade sig åt denna form av magi.

DE ENKLA

Denna grupp predikar att Odo aldrig avsåg att en kyrka skulle bildas för att predika hans lära. Varje människa är jämlik inför Etin och sådant som präster och en kyrklig organisation är ett meningslöst hinder för kontakten mellan dyrkare och gud. De enkla är de som står för de mest högljuda protesterna mot kyrkans lyxliv.

De enkla struntar i kyrkan och dess påbud och strävar istället efter att leva strikt i enlighet med vad den Gyllene Boken bjuder. Detta har gjort de enkla mycket suspekta i kyrkans ögon och Ljusa Handen ägnar mycken tid åt att övervaka dem och se till att de inte ställer till med förtret. Många av trosriktningens mer entusiastiska medlemmar har landsförvisats till mer toleranta stater runt Kopparhavet.



KARTAN VISAR EREBS STÖRRE RELIGIONER

DEN LYSANDE VÄGENS KYRKA

KERISGASS-SÄTE

ÆSIR-DYRKAN

NATURRELIGIONER

SJÖHANDEL I EREB

I Ereb Altor sker så gott som alla varutransporter till havs; det tar lång tid att färdas till lands, och det krävs många drag– eller packdjur för att få med sig alla varor. Till havs, däremot, kan ett enda fartyg lasta lika mycket som femtonhundra åsnor, så även om det kostar mycket att segla ett fartyg så lönar det sig betydligt i längden. Transporter till lands är uteslutande lokala företeelser och för endast med sig mindre mängder varor.

Därmed inte sagt att det går fort att färdas till havs; tvärtom. En resa från den ena sidan av Kopparhavet till den andra tar allra minst en månad, i vanliga fall en och en halv, och är minst lika riskabel som en resa genom avlägsna bergstrakter där svartfolk och rövare härskar. Förutom alla pirater som seglar kors och tvärs över havet på jakt efter byte, så lurar stormar och förrädiska rev på de oförsiktiga sjöfararna. Dessutom kan det hända att man av en eller annan anledning inte *kan* färdas sjövägen; Golwyndas sötvattenshav är stängt för alla sjöfarande, dels på grund av den mycket starka strömmen; dels på grund av Raas Narram, det väldiga vattenfall där Sötvattenshavet forsar ned i Kopparhavet. Golwyndas sötvattenshav ligger ungefär 250 meter högre än Kopparhavet, så det är omöjligt att färdas mellan de bägge vattnen till havs. Detsamma gäller Sötvattenshavet och Masevabukten, där Demontungan skär av vattenvägarna.

För att kringå detta problem så sker i stället den mesta handeln i de städer som ligger i anslutning till fallen. I Stabul invid Raas Narram så byter erebska och akrogaliska handelsmän varor med varandra. I Ircront i Nidland sker motsvarande byteshandel, men denna trad är betydligt mindre frekventerad, främst på grund av att alla Kopparhavets köpmän i stället inriktar sig på Stabul, som ligger betydligt närmare och är betydligt mer lättilgängligt sedan staten Nidland uppstod.

Övriga verkligt stora handelsmetropoler i Ereb är Gringul i Erebos, Arno på Caddo, Tricilve i Trakorien och Mastika Agga i Barbia. Arno och Gringul utgör genom sina verkligt centrala lägen i Kopparhavet en naturliga bytesmarknader för allehanda transaktioner. Handelsmän från öst och väst träffas här för att byta varor, i stället för att själva segla ända till varans ursprungsland, där den i och för sig är billigare, men tid är också pengar. Tricilve är centrum för handeln mellan det rika Trakorien och länderna i Kopparhavet, och även centrum för handel öarna emellan. Alla vet att så gott som allt går att köpa eller sälja i Tricilve, och det händer ganska ofta att folk seglarhit utan kontrakt för att på vinst och förlust försöka kränga vad de har eller köpa vad de önskar. Mastika Agga är främst en stor utskeppningshamn för timmer från Nargurs skogar, men här sker även en hel del handel med varor från Akrogal och Cereval.

En stad som också ligger precis mitt i smeten och där i stort sett alla handelsfartyg passerar är Sterborg i Kardien. Denna stadhar dock aldrig fått någon riktig kontroll över handeln, främst på grund av dess grunda och ganska lilla hamn.

ÖVRIGA KOMMENTARER

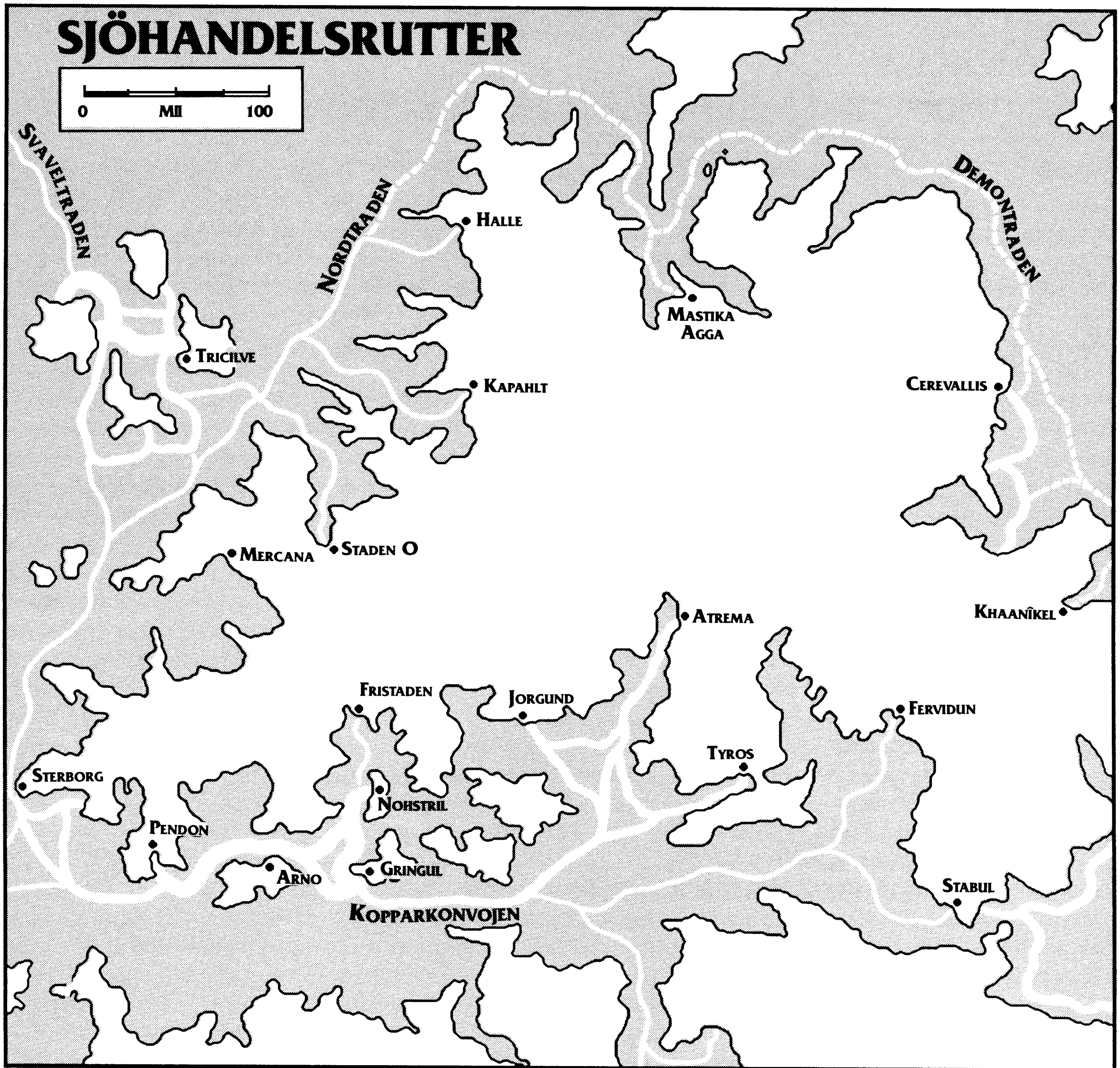
Anledningen till att så gott som alla skepp seglar innanför Caddo i stället för på utsidan är naturligtvis de beryktade morëlvidynska piraterna. De flesta handelsmän som passerar Caddo väljer att ha ön mellan sig och piraterna, vilket dock ger ett ganska skenbart skydd. Piraterna seglar runt ön om de anser sig ha något att vinna på det. De vet dock att om de plundrar alldeles för mycket, så kommer hårdare tag att sättas in i kampen, och det förlorar både handelsmännen och piraterna på.

RESTIDER

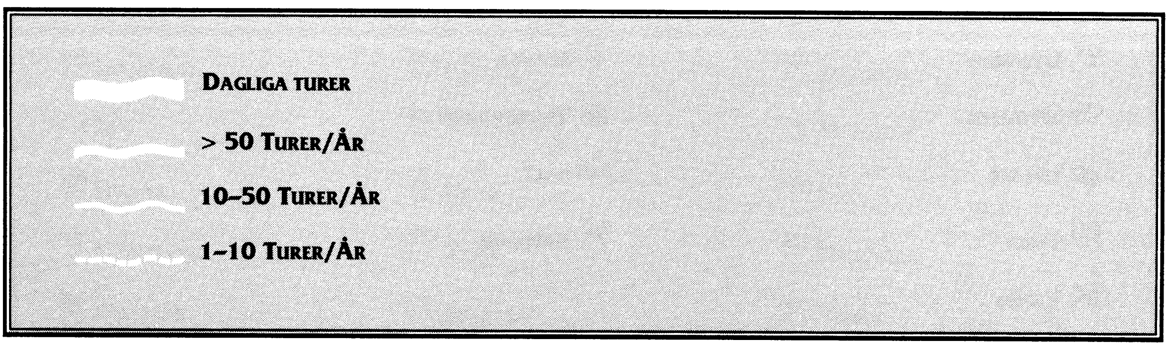
Tabellen på nästa sida visar hur många dagar det i genomsnitt tar att segla mellan olika städer. Vädret kan göra att det går upp till 50% snabbare än vad som anges, men det kan också försena transporten med upp til 50%, eller i värsta fall sänka skeppet helt. För att räkna ut restiden, slå 1T100–50. Blir resultatet negativt bli resan fördröjd med så många procent; blir resultatet positivt så går det så många procent snabbare.

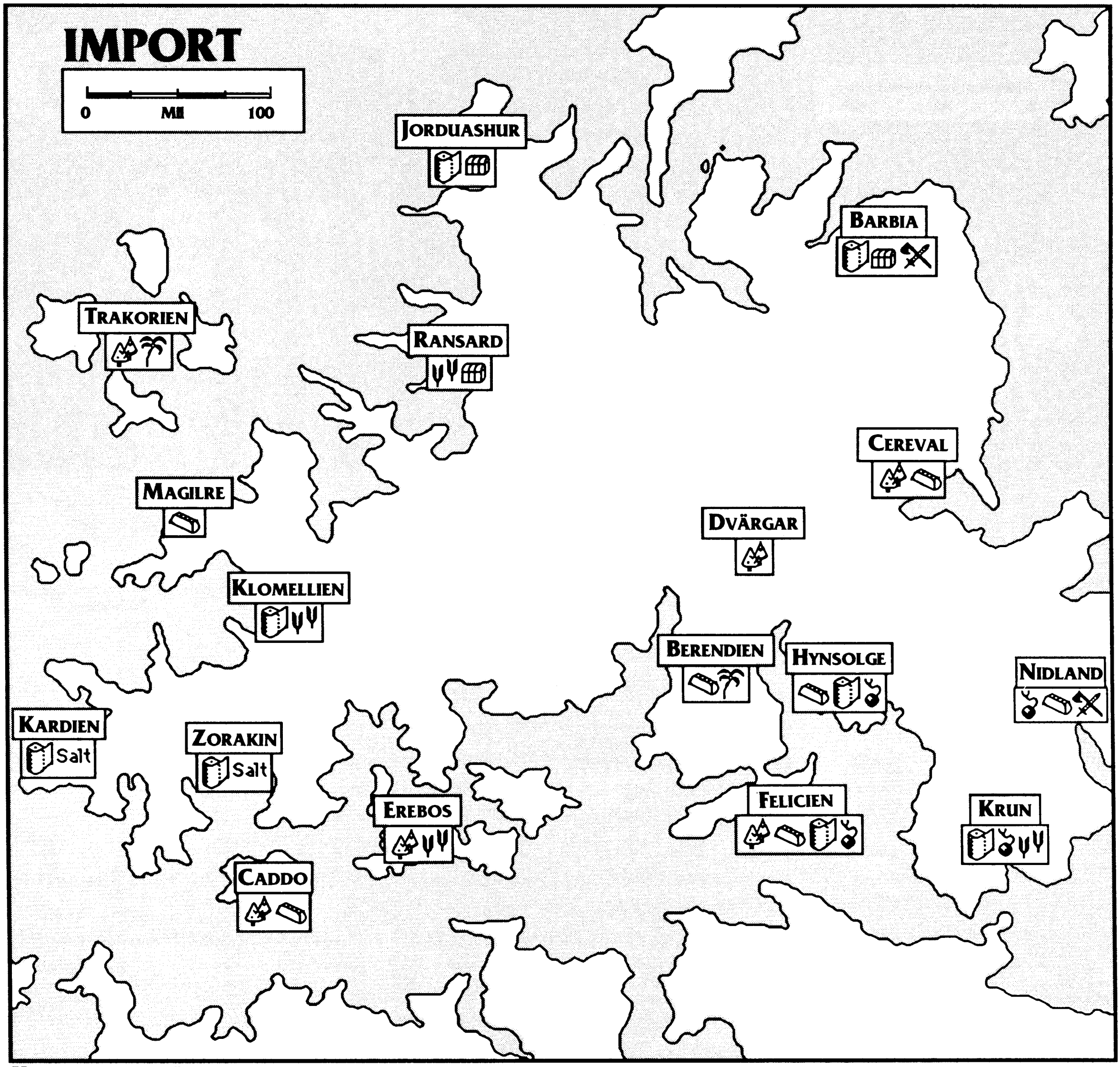
RESETIDSTABELL

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1.	Arno	—	36	106	37	10	4	51	30	49	119	76	25	36	6	7	38	51	18	45	31
2.	Atrema	36	—	142	28	39	31	87	10	85	155	112	61	72	35	43	31	87	54	81	15
3.	Cerevallis	106	142	—	144	117	111	55	136	67	16	30	103	84	112	99	145	71	88	69	140
4.	Fervidun	37	28	144	—	41	33	95	25	93	163	120	62	73	36	45	12	88	55	82	22
5.	Fristaden	10	39	117	41	—	8	62	33	60	130	87	35	46	4	18	42	61	28	55	35
6.	Gringul	4	31	111	33	8	—	56	25	45	124	81	29	40	3	12	34	55	22	49	27
7.	Halle	51	87	55	95	62	56	—	81	16	68	25	76	35	57	44	90	20	33	19	85
8.	Jorgund	30	10	136	25	33	25	81	—	79	149	106	63	66	29	37	25	81	48	75	13
9.	Kapahlt	49	85	67	93	60	45	16	79	—	80	37	46	33	55	42	79	18	31	18	83
10.	Khaanîkel	119	155	16	163	130	124	68	149	80	—	43	116	97	125	112	158	84	101	82	153
11.	Mastika Agga	76	112	30	120	87	81	25	106	37	43	—	73	54	82	69	115	41	58	39	110
12.	Melukha	25	61	103	62	35	29	76	63	46	116	73	—	33	31	19	63	48	15	42	54
13.	Mercana	36	72	84	73	46	40	35	66	33	97	54	33	—	42	28	73	22	18	22	69
14.	Nohstril	6	35	112	36	4	3	57	29	55	125	82	31	42	—	13	37	57	24	51	30
15.	Pendon	7	43	99	45	18	12	44	37	42	112	69	19	28	13	—	45	43	10	37	39
16.	Stabul	38	31	145	12	42	34	90	25	79	158	115	63	73	37	45	—	98	56	83	22
17.	Staden O	51	87	71	88	61	55	20	81	18	84	41	48	22	57	43	98	—	33	16	84
18.	Sterborg	18	54	88	55	28	22	33	48	31	101	58	15	18	24	10	56	33	—	27	51
19.	Tricilve	45	81	69	82	55	49	19	75	18	82	39	42	22	51	37	83	16	27	—	78
20.	Tyros	31	15	140	22	35	27	85	13	83	153	110	54	69	30	39	22	84	51	78	—



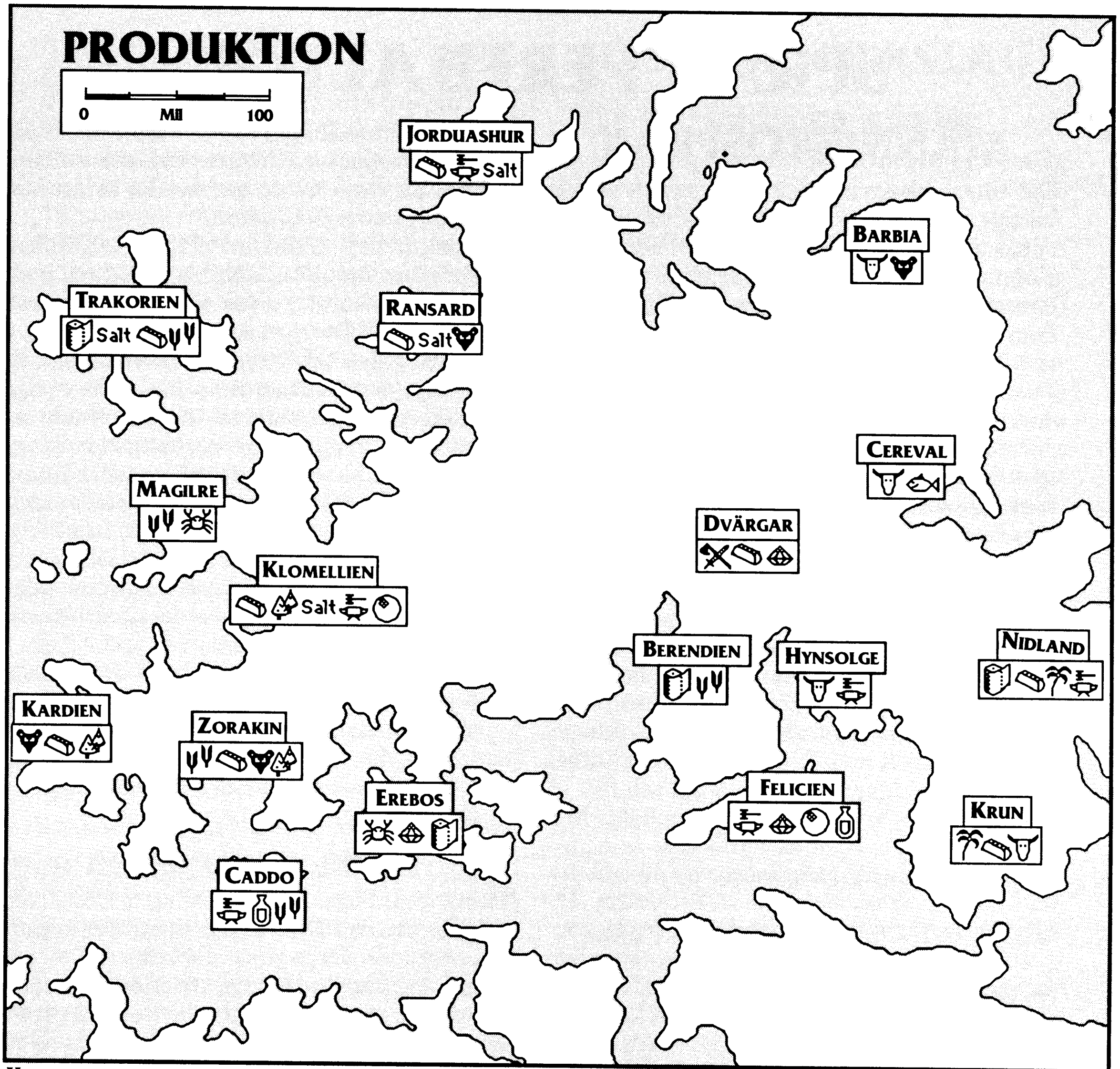
KARTAN VISAR VIKTIGARE SJÖHANDELSRUTTER





KARTAN VISAR STÖRRE IMPORTCENTRA

- LIVSMEDEL
- METALLER
- TIMMER
- TYGER
- VAPEN
- SLAVAR
- 'PLUNDRINGSBYTE'
- Salt SALT
- KRYDDOR



KARTAN VISAR STÖRRE PRODUKTIONSCENTRA

SPANNMÅL	PÄRLOR	KRYDDOR
FISK	ÄDELSTENAR	METALLER
TIMMER	VINER	Salt SALT
KÖTTPROD.	TYGER	HANTVERK
PÄLSVERK	SKALDJUR	VAPEN

SPRÅK I EREB ALTOR

MÄNNISKOSPRÅK

Det talas många språk i Ereb, men vissa är viktigare än andra. Först beskrivs jori, det språk som talas i de flesta länderna kring Kopparhavet. Den joriska språkfamiljen är den största i Ereb, möjligen med undantag från barbarernas språkfamilj.

JORI

Jori är det språk som talades i det forna Jorpagna och som under dess storhetstid spreds över hela södra och västra Ereb. Det blev då modersmål i alla länder från Felicien i sydost till Trakorien i nordväst och den region som ligger däremellan.

Så småningom föll Jorpagna samman och de jori-talande folken isolerades av bergskedjor och hav som det tidigare varit lätt att korsa. Detta ledde till att de olika dialekterna förlorade kontakten med varandra, och under århundradenas lopp så började dialekterna skilja sig åt allt mer. Till slut kunde tre stora grupper urskiljas; västjorin, som talades på Aidne-halvön, i Trakorien, Klomellien, Magilre och på Felicien; östjorin, som talades i Berendien och Hynsolge samt på de erebosiska öarna; samt nyjorin, som talades där kärnan av det fallna kejsardömet legat.

Utvecklingen fortsatte och de tre grupperna splittrades upp ännu mer. Till slut hade den ursprungliga kejserliga jorin blivit mer än 10 helt olika språk; somliga liknade varandra, andra var helt oförståeliga för en annan jorer.

Jorin delas in i tre större *dialektgrupper* (se diagrammet). Inom varje dialekt har man ganska lätt att förstå de närsbesläktade dialekterna. Skillnaden är ungefär som mellan norska, danska och svenska. Problem uppstår först när två personer från olika dialektgrupper ska konversera med varandra. Skillnaden där är ungefär som mellan tyska och svenska.

- Kejserlig jori: Den ursprungliga jorin, talad under kejsardömets tid. Den är moder till alla moderna dialekter och kan betecknas som extremt högtidlig och ålderdomlig. Kejserlig jori används nuförtiden enbart av lärda män och i diplomatisk korrespondens.
- Nyjoriska dialekter: Talas i resterna av det forna Jorpagna, i de östra delarna av Zorakin, på vissa av de erebosiska småöarna, samt i norra Berendien.
- Västjoriska dialekter: Talas i Kardien, Felicien, Zorakin, Magilre, på Mereld och Bzegusta samt i delar av Klomellien och Trakorien. Den jori som talas på Saphyna, i Klomellien och Magilre tillhör en speciell grupp, den kontinentala jorin. De övriga trakoriska dialekterna är influerade av barboski, ett gammalt barbarspråk. Klommeliskan har hämtat influenser från hamuriskan, ett barbarspråk som lever kvar i de sydostliga bergstrakterna, och feliciskan har lånat många ord från feliciernas gamla språk kîmzon. I norra Kardien talas en dialekt som påminner mer om trakoriskan än om kardiskan.
- Östjoriska dialekter: Talas i Berendien, Hynsolge samt på de erebosiska öarna. Hynsolgskan har tagit stora influenser från prangi, de ursprungliga barbarernas språk. De nordberendiska dialekterna har påverkats av satenu från Landori.

ERDIR, FORNTUNGA

Detta uråldriga språk är idag utdött, men talades i västra Ereb under tiden före kejsardömetdömet Jorpagnas uppkomst. Det används än idag i uråldriga ritualer och i samband med magi, men talas av ytterst få personer. Språket skrivs med ett alfabet om ca 60 tecken.

BARBARSPRÅK

Barbarerna i norra Ereb talar alla besläktade versioner av samma urspråk, narguri. Dialekterna har med tiden utvecklats från varandra och är numera svårsförståeliga för den icke inbegripne. Barbarspråken har utvecklats i fem riktningar:

- **Sydnarguriska dialekter:** Omfattar hamuriska som talas i sydöstra Klomellien och kaseni, som talas av barbarerna på norra Aidne-halvön.
- **Tjugiska dialekter:** Talas av isbarbarerna i Orghin och på Sanithsid. Tjugiskan har givit upphov till barboskin, som talas i Ziddis på den trakoriska ön Palamux, och

rungli, som talas i norra delen av den trakoriska ön Trinsmyra.

- **Barbiska dialekter:** Talas i Barbia
- **Västnarguriska dialekter:** Omfattar jordiska (Jordu-ashur), ransardiska och timoleriska, som talades i det forna riket Timolerien. Då detta rike numera har splittrats av Ransard så har ur timoleriskan tre olika språk uppstått; palinorska, timoriska och aleriska. De bägge sistnämnda har lånat en mängd ord från ransardiskan.
- **Östnarguriska dialekter:** Omfattar cerevaliska och prangi, det språk som talas av barbarerna i Narqurs skogar. Detta språk talades även av de folk som levde i Hynsolge innan jorerna kom dit.

En avläggare är howathiskan som talas i Torshem söder om Nidabergen. Detta språk har påverkats så mycket av östjorin och satenu att det är fullständigt obegripligt i förhållande till de övriga barbarspråken.

Barbarspråken skrivs med ett alfabete som skiljer sig från såväl den joriska runraden som från alvernas skriftsystem. Det härstammar från de alfabeten som förekommer i Akrogal och liknar ganska mycket det som används till feliciernas kîmzon.

DALKISKA

Detta särpräglade språk talas på Caddo i Kopparhavet. En del lärda män hävdar att dalkiskan är besläktad med erdir, men frågan har ännu inte fått något slutgiltigt svar.

Dalkiska är mycket sjungande och har en särpräglad satsmelodi med markerade skillnader i tonhöjd. Det är därför mycket svårt för utlänningar att lära sig dalkiska väl. (EDD: FV B4 och B5 kostar dubbelt så mycket som normalt). Dalkiska skrivs med en variant av den joriska runraden. Man har strukit vissa onödiga tecken och lagt till andra.

Den Lysande Vägens språk är dalkiska och alla dess heliga skrifter är avfattade på detta tungomål. Alla kyrkans präster och högre dignitärer behärskar därför dalkiska tämligen väl, oavsett vilket land de kommer ifrån.

ANDRA MÄNNISKOSPRÅK

Det finns gott om små människospråk som talas av olika folkgrupper runt om på Ereb, t. ex. ker-bosh som talas av barbarer i nordvästra Kardien. Sådana tungomål kommer att avhandlas när de har någon betydelse.

ÖVRIGA FOLKSLAG

DVÄRGISKA SPRÅK

Dvärgiska språk är relativt lätta att förstå sig på för människor; de två raserna är tämligen likartade till sinnelaget. Dvärgspråk är dock oftast mer anpassade till konkreta ting, snarare än till abstrakta företeelser, vilket är en återspegling av dvärgarnas dragning till hantverk snarare än till filosofi.

Dvärgarna talar många vitt skilda tungomål. En del är lika skilda åt som svenska och ryska. För att överbygga den barriär som skapas av detta har dvärgarna under tidens lopp fått ett av sina språk upphöjt till allmänt umgängesspråk: gryndur, ursprungligen talat av folket i Grynner-bergen. När de fördrevs från sina hem spreds de över hela Ereb, ofta som resande handelsmän och förde sitt språk med sig.

Alla dvärgspråk skrivs med likartade runor, den dvärgiska runraden. Varje språk har dock modifierat den för att passa sina särskilda behov. Ibland skriver man också med den joriska runraden.

DRAKSPRÅKET

De som studerar drakspråket märker snart att det är svårare än något annat språk; inte på grund av svår grammatik, ordrikedom eller dialektskillnader, utan på att mängder av ord inte går att översätta till något annat språk! Ungefär en tiondel av alla ord får man helt enkelt lära sig genom att definiera ordets betydelse ofta är det dessutom svårt att göra det utan att använda andra ord ur drakspråket.

Härav följer att drakar har en helt annan begreppsvärld än alla andra varelser. Drakar och människor kan aldrig förstå varandra fullständigt; drakspråket är till och med mer främmande för en människa än vad insektoidspråket är.

Magiker studerar gärna drakspråket då det är lätt att uttrycka mäktig magi i dess termer. Problemet är att finna en lärare; drakar är notoriskt bristande i hjälpsamhet.

Enligt vissa legender har allt levande sitt "sanna namn" på drakspråk. Detta namn skall vara en fullständig beskrivning av varelsens sanna jag — *preshashn*. Om man känner detta namn och kan åkalla det rätt, har man

fullständig makt över varelsen och kan tvinga den till vad som helst eller döda den. Det finns vad man vet inget dokumenterat om det här, men det är inte osannolikt att det skulle gå att fullständigt beskriva en varelses ego på drakspråk.

SVARTISKA

Svartfolken talar en mängd olika språk beroende på ras och geografiskt läge. Trots att de alla har utvecklats ur en och samma stam så har årtusenden av splittring och utveckling gjort att de olika dialekterna numera är nästan oförståeliga för de olika svartfolken. Ett troll i Cereval har t. ex. ingen som helst möjlighet att förstå en kardisk orch.

Såvitt man vet har svartiskan inget eget skriftssystem; när det har behövts så har verkligt lärda svartfolk använt sig av joriska eller dvärgiska runor, inlärda från någon stackars fånge.

Gemensamt för alla svartiska språk är att de är kärva och omusikaliska, med många strupljud och hårda läten. Det är nästan omöjligt för en människa att lära sig tala flytande svartiska; för en dvärg är det något enklare. Detsamma gäller för svartfolken själva; de har stora svårigheter med tonande konsonanter och diftonger.

SATENU (ALVISKA)

Detta språk talas av teni, Altors alla älvfolk, och är skapat av Tevatenu, Moder Jord (livskraftens gudinna). Språket saknar dialekter och förändras mycket lite med tiden, främst genom att nya ord tillförs. Satenus stabilitet har gjort det mycket populärt bland lärda män, eftersom texter på detta språk är fullt begripliga överallt och i alla tider. Det främsta problemet för en dödlig när det gäller satenu är att dess begreppsvärld är mycket annorlunda.

Satenu är ett mjukt, behagfullt språk, med få sträva väsljud och ett stor frekvens vokaler. Dess uttal, betoningsregler och satsmelodi påminner en smula om italienskans. Ljudvärdena är nedtecknade efter svenska regler, med undantag för 'w' som uttalas på engelskt maner och 'u' och 'o' som uttalas som i italienska.

Satenu skrivs med ett ornerat och behagfullt alfabet med ca 30 tecken. Varje tecken står för ett visst ljud i språket. Satenu har vissa givna stavningsregler som är fastlagda sedan urminnes tider, men dessa är mycket enkla eftersom skriften ligger mycket nära uttalet.

ÖDLESPRÅKEN

Reptilmän, insektoider, dinosauroider och andra intelligenta reptiler talar en grupp närbesläktade språk. Dessa är primitiva tungomål, anpassade för det relativt primitiva liv dessa raser lever. De är också svåra för andra raser att uttala då de innehåller en uppsjö väsljud som knappast kan reproduceras av icke-reptiliska raser. Språken är också relativt oväsentliga eftersom de bara talas av mycket begränsade grupper.

SPRÅKDIAGRAMMEN

Läs av språkdiagrammen så här:

- En fet dubbel ram anger stammen för en *språkfamilj*. Jämför t. ex. den germanska språkfamiljen, varifrån bl. a. engelska, tyska, svenska och holländska utvecklats. Parallellt med den germanska språkfamiljen ligger de romanska (t. ex. franska, italienska, rumänska) och slaviska (t. ex. ryska, polska, bulgariska) språkfamiljerna.
- Ett språk med dubbel ram anger en *dialektgrupp*. Detta är ett numera utdött språk varifrån flera olika *dialekter* utvecklats. Jämför t. ex. nordgermanskan, varifrån svenska, norska, danska, isländska och färöiska utvecklats.
- En vanlig ram anger ett språk, på samma sätt som svenskan och italienskan är språk. Inom varje språk finns det naturlitvis flera olika dialekter, men man kan utan problem förstå varandra. Jämför t. ex. de svenska dialekterna; en norrlänning och en skåning talar helt olika dialekter, men förstår ändå varandra utan problem.
- Förgreningarna visar influenser. Feliciskan är t. ex. influerat av såväl västjori som kîmzon. En lodrät förgrening från ett *språk* till ett annat innebär att man lånat en hel del ord, men det är ändå två helt skiljda språk. Jämför t. ex. svenskan och franskan; svenskan har lånat mängder av ord från franskan, men en svensk förstår inte franska för det (om han inte lärt sig franska, förstås).
- Dialekterna inom vissa språk har förgrenats så mycket att man inte längre kan betrakta dem som dialekter, utan som egna språk. Detta är fallet med den kontinentala jorin och timoleriskan.

SPRÅKINLÄRNING

De olika folkslagens och kulturernas språkliga egenheter gör att de har lättare att lära sig vissa språk, och svårare med andra. En kardier har t. ex. ganska lätt att lära sig zorakiska, lite svårare att lära sig erebosiska, och han har det nästan omöjligt att lära sig drakspråk.

I språkinlärning avspeglar sig detta på så sätt att man får 'föra över' erfarenhet från ett språk till ett annat om de är närbesläktade. Eftersom språkfärdigheterna fungerar på helt olika sätt i EDD och DoD så tas detta upp separat.

GRUNDREGLERNA

En person som har CL i ett språk får föra över hälften (avrunda nedåt) av detta till alla andra språk som ingår i samma dialektgrupp (gäller både Tala och Läsa och Skriva). Om det ligger ytterligare en dialektgrupp emellan så dividerar man med tre (avrunda nedåt).

Exempel: En person som har 75% i berendiska har automatiskt 37% i erebosiska och hynsolgska. En person som har 60% i feliciska har automatiskt 20% i klomelliska, saphynska och magillska.

Språk som har lånat av varandra (se ovan) har också visst släktskap. En fjärdedel (avrunda nedåt) av den CL man har i ett språk får föras över till de språk som är besläktade på detta vis (gäller endast Läsa och Skriva).

Exempel: En person som talar eller läser och skriver *ransardiska 80% har automatiskt 20% på Tala timoriska och tala aleriska.*

EXPERT DRAKAR OCH DEMONER

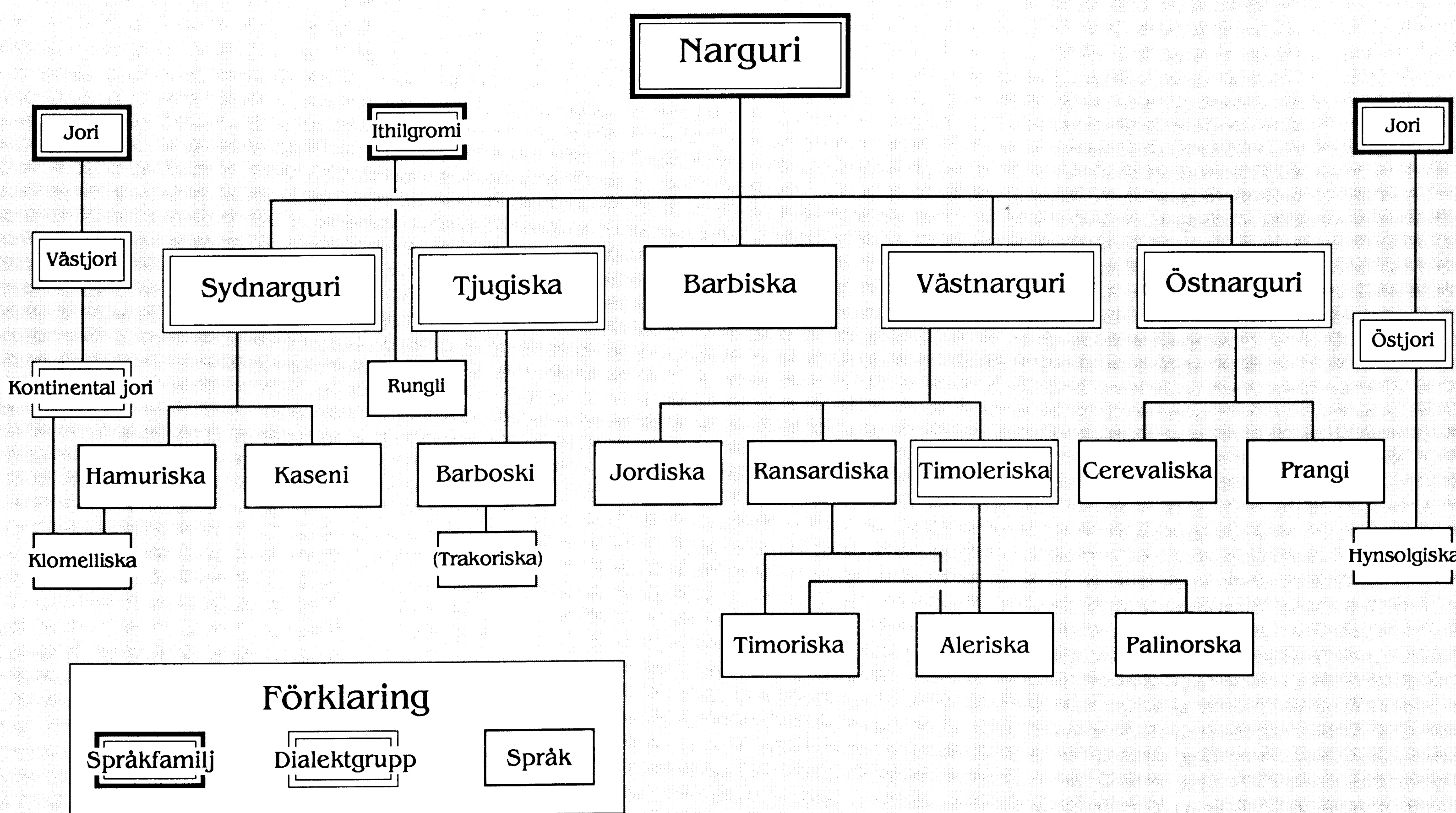
En person har FV –2 i alla språk inom samma *dialektgrupp* (gäller både Tala och Läsa och Skriva). Ligger det ytterligare en dialektgrupp emellan så blir det –3.

Exempel: En person som har FV B4 i berendiska har automatiskt FV B2 i erebosiska och hynsolgska. En person som har FV B5 i feliciska har automatiskt FV B2 i klomelliska, saphynska och magillska.

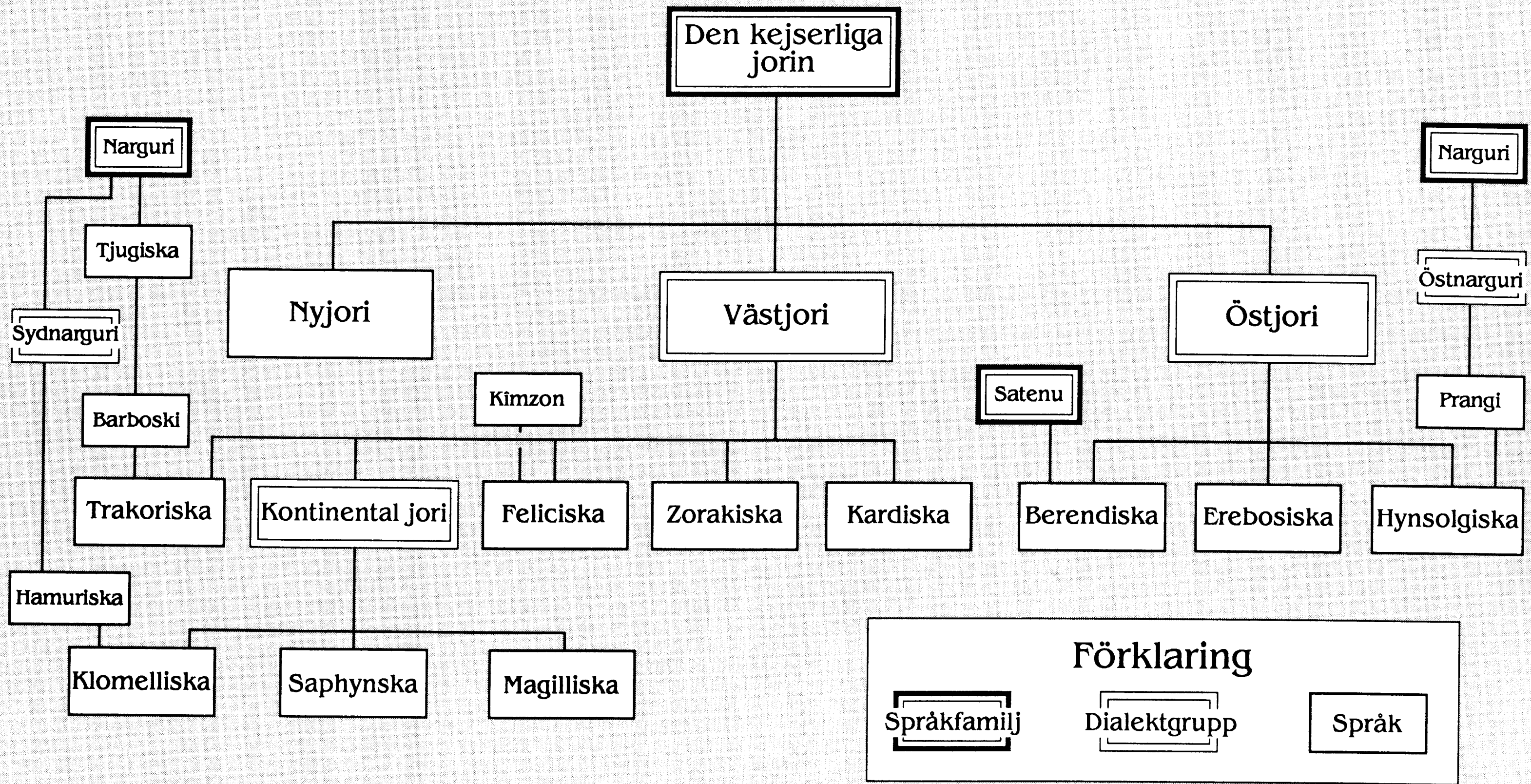
Språk som har lånat av varandra (se ovan) har också visst släktskap. Man får därför automatiskt FV –4 i de språk som är besläktade på detta vis (gäller endast Läsa och Skriva).

Exempel: En person som talar *eller* läser och skriver ransardiska FV B5 har automatiskt FV B1 på L/S timoriska och L/S aleriska.

Den narguriska språkfamiljen



Den joriska språkfamiljen



SKRIFTSYSTEM

I Ereb talas flera hundra olika språk och dialekter. Alla har de speciella uttal och språkliga melodier, och att pränta ned dessa ljud med tecken på ett papper är inte alltid det lättaste.

Det finns tre större skriftsystem i Ereb. Det klart största är den joriska runraden, som används av alla folk som talar joriska språk, samt några till. Barbartecknen, som används i Ransard, Barbia, Jorduashur, Cereval och av de fåtaliga skrivkunniga barbarer som lever i Nargurs skogar, är det näst största, tätt följt av alvernas sköna skriftsystem som förutom av alverna även används av lärda män över hela Ereb.

Förutom dessa finns en hel del mindre skriftsystem, t. ex. dvärgarnas runor, som till utseendet påminner om de joriska runorna; feliciernas kîmzonska alfabete; svartfolkens alfabeten; samt Vicotnik Ärkemagikerns nidländska alfabete, som härstammar från de skrifttecken som används i Akrogal.

DEN JORISKA RUNRADEN

Den moderna joriska runraden består av 23 stycken runtecken. Den 'uppfanns' någon gång på 1400-talet f.O. av en man som enligt legenderna hette Harador, men har sedan dess modifierats, förkortats, utökats och förenklats så till den milda grad att den numera, 610 eO nästan är ett helt annat alfabete.

I de joriska språken markerar alla vanliga vokaltecken en kort vokal. Lång vokal betecknas genom att man sätter ett vågrätt streck ovanför vokalen. Vokalen i den stavelse som skall betonas brukar i vissa områden skrivas dubbelt så stor, men vanligtvis markeras den betonade stavelsen inte på något speciellt sätt.

Du ser en förteckning av den joriska runradens tecken här intill.

DEN JORISKA RUNRADEN

Ljud	Skrivs
a	= ᚢ
b	= ᛒ
c	= skrivs som 's' eller 'k'
d	= ᛝ
e	= ᛋ
f	= ᚠ
g	= ᛦ
h	= ᚺ
i	= V
j	= skrivs som 'i'
k	= ᚴ
l	= ᚻ
m	= ᛤ
n	= ᛘ
o	= Δ
p	= ᛪ
q	= skrivs som 'k'
r	= ᚱ
s	= ᛍ
t	= ᛏ
u	= skrivs som 'v'
v	= ᛜ
w	= ᛄ
x	= skrivs som 'k' + 's'
y	= ᛁ
z	= ᛧ
ng	= ⧗
th	= ᚼ

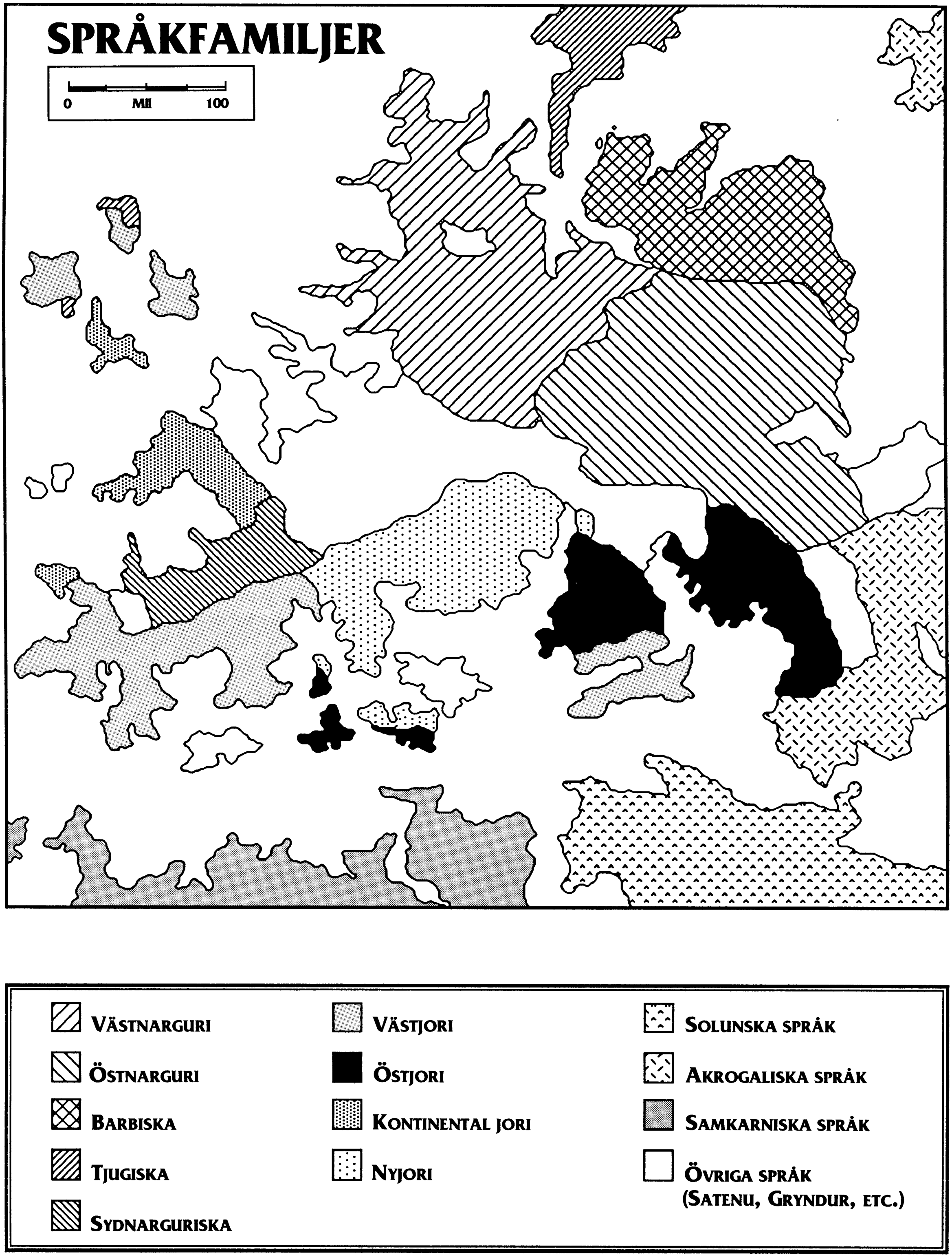
BARBARTECKNEN

Barbarspråkens alfabete består av 20 stycken tecken och återfinns för första gången i skrifter från 300-talet fO.

Eftersom barbarspråken saknar många tonande konsonanter (t. ex. b och d) så kombineras deras otonade varianter med tecknet maur för att göra föregående ljud tonande. T. ex. skrivs ett b-ljud som 'p' plus maur; 'd' skrivs 't' plus maur.

En vanlig vokal är kort; vill man ha den lång skrivs den dubbel.

Du ser en lista över barbarspråkens alfabete på sidan 52.


SPRÅKFAMILJER
0 MIL 100
VÄSTNARGURI
ÖSTNARGURI
BARBISKA
TJUGISKA
SYDNARGURISKA
VÄSTJORI
ÖSTJORI
KONTINENTAL JORI
NYJORI
SOLUNSKA SPRÅK
AKROGALISKA SPRÅK
SAMKARNISKA SPRÅK
ÖVRIGA SPRÅK
(SATENU, GRYNDUR, ETC.)

ALVTECKNEN

Alviskan består, liksom joriskan, av 24 skrivtecken. Man vet inte hur gamla alvtecknen är, men de är liksom det alviska språket satenu mycket, mycket gamla. Varken språket eller skriftsystemet har genomgått några större förändringar genom tiderna.

I alla tider har satenu med sitt vackra alfabete varit ett populärt språk bland Erebs lärde, just på grund av dess beständighet. Det finns inga dialekter inom satenu, och därför kan en person kunnig i detta språk förstå det oavsett var han är uppväxt eller hur gammal texten som han läser är. Såväl jori som barbarspråken har med tiden utvecklats och förändrats, varför gamla texter på dessa språk är näst intill oförståeliga numera.

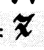
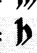
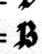
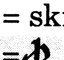
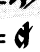
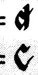
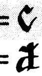
Satenu innehåller inga långa vokaler.

DET NARGURISKA ALFABETET

Ljud	Skrivs
a	= α
e	= ε
h	= η
i	= ı
k	= χ
l	= λ
m	= Φ
n	= ϕ
o	= ω
p	= ρ
r	= R
s	= ζ
t	= τ
u	= μ
v	= ν
y	= ϖ
dh*	= δ (dhod)
æ	= æ
œ	= œ
mjukhets-tecken†	= ψ (maur)
b	skrivs p+maur
d	skrivs t+maur
f	skrivs p+h
g	skrivs k+maur
j	skrivs g+h

* = detta är ett tonande läspljud, ungefär som i engelskans 'this'.
† = detta är ett mjukhetstecken som 'mjukar upp' föregående konsonant.

SATENU

Ljud	Skrivs
a	= 
b	= 
c	= skrivs som 's' eller 'k'
d	= 
e	= 
f	= 
g	= 
h	= 
i	= 
j	= skrivs som 'i'
k	= 
l	= 
m	= 
n	= 
o	= 
p	= 
q	= skrivs som 'k'
r	= 
s	= 
t	= 
u	= 
v	= 
w	= 
x	= skrivs som 'k' + 's'
y	= 
z	= 
ng	= 
th	= 

MÖRKERMAGI

Observera att reglerna för mörkermagin främst är skrivna till Expert Drakar och Demoner. Om du vill använda mörkermagin i Grundreglerna måste du göra om besvärjelsernas skolvärden til svårighetsgrader; se nedan:

Skolvärde	*Svårighetsgrad*
1–4	*1*
5–9	*2*
10–14	*3*
15+	*4*

BAKGRUND

År 468 eO enligt västerlänningarnas tideräkning kom en kraftfull magiker vandrande in i östra Ereb från Akrogals okända länder. Mannen kallade sig själv Vicotnik Ärkemagikern, och slog sig ned i Nidland söder om Cereval.

Nidlänningarna var ett oorganiserat folk, men under Vicotniks ledning skapades en fast statsbildning; en magokrati med Vicotnik som envåldshärskare. Nästan samtliga magiker i området kom till Akademin i Mörke för att studera den märkliga magi som Vicotnik fört in från östern, och de magiker som motsatte sig Vicotniks läror flydde eller fängslades.

Vicotnik blev sålunda Storkejsare av Nidland, och ingen vågar motsätta sig detta av fruktan för hans magi. Till sin hjälp i rikets skötsel har han ett tjugotal andra mörkermagiker, *domarna*, för övrigt de enda magikerna i Nidland. All annan magi är förbjuden.

Vicotnik är en mycket grym härskare. Så gott som alla brott mot hans hårda lagar bestraffas med döden. Hans tjugo domare kan med sin magi direkt avgöra vem som är skyldig i ett brottsmål.

Vicotnik har två valspråk: "Du skall dö!" och "Han skall dö!". Han har rykte om sig att vara en av världens ondaste människor.

MAGIN

Varifrån mörkermagin kommer är det svårt att säga, men det var i alla fall Vicotnik som förde den till Ereb österifrån. Magiskolans främsta kännetecken är att den föredrar Mörkrets krafter framför Ljusets. Mörkermagiker kan känna sig illa till mods i ljus på samma sätt som vanliga personer kan vara mörkrädda.

En förmåga som alla mörkermagiker får när de genomgår sina invigningsceremonier är mörkerseende. Deras ögon ställs om för att uppfatta natt som dag och tvärtom. De är sålunda nästan helt nattlevande personer, och arbetar nästan uteslutande på natten, vilket ytterligare bidragit till deras dåliga rykte. Många tror att de är ett slags vampyrer.

Sanningen är nog snarare, enligt många lärda män, att de drar sin magiska kraft från Luna, Ereb Altors måne. Därför är deras magi mäktigare än normalt vid tider av fullmåne, och svagare än normalt då det är nymåne. Mörkermagikers PSY ökar till det dubbla då det är fullmåne; den minskar till hälften då det är nymåne.

BESVÄRJELSER

Det som följer här nedan är de besvärjelser som Vicotnik lär ut vid sin Akademi. Mörkermagin innehåller tveklöst en hel mängd fler besvärjelser, men dessa har inte Vicotnik velat lära ut, och sålunda är det ingen som känner till hur de verkar.

VICOTNIKS ONDA ÖGA

Räckvidd: 1 meter/E
Varaktighet: omedelbar
Skolvärde: 1
Effekt: Med denna besvärjelse kan magikern 'se' magiska kraftfält i sin närhet. Han får veta vilken magiskola magin tillhör, men inte vilken besvärjelse det är. Han får också veta ungefär vilken effektgrad besvärjelsen har. Besvärjelsen kan inte sträcka sig genom väggar tjockare än en decimeter, däremot genom dörrar som inte är gjorda av järn.

VICOTNIKS FÖRBANNELSER

Räckvidd: beröring
Varaktighet: upp till 1 vecka/E
Skolvärde: 8
Effekt: Denna hemska besvärjelse drabbar offret med en förbannelse som magikern

själv bestämmer. Ju högre effektgrad, desto kraftfullare förbannelse. Mörkermagikern bestämmer själv vad förbannelsen gör, men här följer några exempel:

Kheldrams förbannelse (E 15) — Offrets KAR höjs till 25. Alla av det motsatta könet som ser offret och misslyckas med ett slag på motståndstabellen mot besvärjelsen blir blixtförälskade.

Gælerûs förbannelse (E15) — Offrets KAR sänks till 1. Alla som ser offret måste slå ett slag på motståndstabellen mot besvärjelsen eller fly i panik.

Juttris svarta tunga (E1) — Offret får svart tunga och blir häftigt magsjuk i 1T4 dagar då han äter annat än kött.

Bluxtors förbannelse (E15) — Offrets anletsdrag suddas ut helt. Det finns ingen chans att någon känner igen rollpersonen så länge han är förhäxad.

Froppas förbannelse (E10) — Offret får kraftigt försvagad benstomme. Hans FYS sänks till hälften. Om han tar mer än FYS KP i skada i en och samma attack går ett ben i kroppsdelen automatiskt av, med ytterligare 2T6 KP i skada som följd.

Klostobers förbannelse (E2) — Offret får vattuskräck och måste klara en svår PSY-kontroll varje gång han skall färdas med båt. Han måste klara en lätt PSY-kontroll för att kunna gå över en bro.

VICOTNIKS FARSOT

Räckvidd: beröring
Varaktighet: tills sjukdomen botas eller går över
Skolvärde: 5
Effekt: När mörkermagikern lägger denna besvärjelse så kan han drabba offret med en sjukdom efter eget val. Ju högre effektgrad, desto skadligare sjukdom. Sjukdomarna smittar som vanligt och varar tills de botas naturligt eller magiskt. E1 — magsjuka, E5 — influensa, E10 — vattkoppor, E15 — blodförgiftning, E20 — spetälska, E25 — böldpest.

VICOTNIKS MÖRKA SANNSYN

Räckvidd: beröring
Varaktighet: omedelbar
Skolvärde: 3
Effekt: Denna besvärjelse gör att mörkermagikern får veta en massa om ursprunget och krafterna hos ett magiskt föremål. För att verka så måste besvärjelsens effektgrad övervinna effektgraden hos den svagaste besvärjelsen i föremålet på motståndstabellen. Beroende på besvärjelsens effektgrad får mörkermagikern reda på olika saker:

Effektgrad	Besvärjelsen ger kännedom om
1–3	föremålets ålder och vem som gjort det
4–6	hur många och hur starka besvärjelser föremålet rymmer
7–9	vilka besvärjelser föremålet innehåller
10–12	vilka som ägt föremålet
13–15	hur man använder föremålet
16–19	vad föremålet varit med om
20+	allt magikern vill veta om föremålet

VICOTNIKS SJÄLAFÖRGÖRELSE

Räckvidd: 1 m/E
Varaktighet: speciell
Skolvärde: 18
Effekt: Denna besvärjelse har många och hemska effekter. Först och främst så kan magikerns sinne sträcka sig in i offrets sinne och läsa offrets tankar. Man kan också, genom att övervinna offrets PSY med besvärjelsens Effektgrad, utplåna minnet av en mindre händelse.

VICOTNIKS OORGANISKA FÖRGÖRELSE

Räckvidd: 1 m/E
Varaktighet: permanent
Skolvärde: 10
Effekt: Denna besvärjelse kan förstöra oorganiskt material. Kvar blir bara damm. Vad besvärjelsen förstör beror på dess effektgrad. Den förstör 1 kubikdecimeter i vanliga fall, men för varje extra effektgrad man lägger in så förstör den ytterligare 1 kubikdecimeter. Föremål som innehåller magiska besvärjelser får ett slag på motståndstabellen; föremålets starkaste besvärjelses effektgrad mot förgörelsebesvärjelsens.

Effektgrad	Besvärjelsen kan förstöra
1–3	Sten
4–6	Oädla metaller, t. ex. tenn, koppar, nickel
7–9	Legeringar, t. ex. brons, vitguld och nysilver
10–12	Ädla stenar, t. ex. smaragd och rubin
13–15	Järn och diamant
16–19	Meteorit. Ädelmetaller, t. ex. mithril och platina
20+	Allt

VICOTNIKS ORGANISKA FÖRGÖRELSE

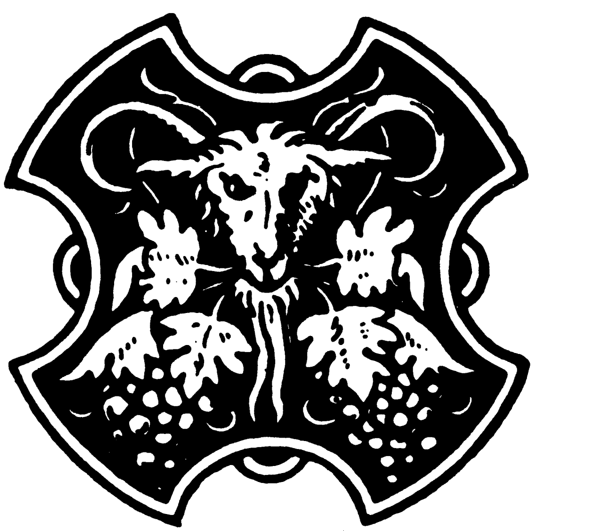
Räckvidd: 1 m/E
Varaktighet: 10 dagar
Skolvärde: 12
Effekt: Denna besvärjelse orsakar förtvining och i slutänden bortstötning av en kroppsdel hos offret. Processen pågår i tio dagar innan kroppsdelen är helt förtvinad och faller av. Förloppet kan stoppas med en HELA, vars effektgrad övervinner FÖRGÖRELSENS. För varje dag sänks rörligheten i den aktuella kroppsdelen med 10%, vilket även sänker FV i alla färdigheter som kräver att den kroppsdelen kan röra sig obehindrat med motsvarande summa. Besvärjelsen kan även användas mot växter. Besvärjelsens effektgrad avgör hur stor kroppsdelen kan vara: E1 — öra, E2 — tå, E3 — finger, E7 —hand, E10 — fot, E15 — arm, E20 — ben.

VICOTNIKS SINNESFÖRGÖRELSE

Räckvidd: beröring
Varaktighet: upp till 1 vecka/E
Skolvärde: 18
Effekt: Denna besvärjelse kan bl. a. användas för att sänka mentala grundegenskaper (PSY, INT och KAR) hos folk. Besvärjelsens effektgrad måste då övervinna grundegenskapen, som i så fall sänks med ett. Ett annat användningsområde är tankeläsning och hjärntvätt. Dessa förmågor kan dock endast användas då offret är drogad med speciella örter.

VICOTNIKS VÄVNADSFÖRGÖRELSE

Räckvidd: beröring
Varaktighet: upp till 1 vecka/E
Skolvärde: 15
Effekt: Denna besvärjelse kan bl. a. användas för att sänka fysiska grundegenskaper (FYS, STY, SMI) hos folk. Besvärjelsens effektgrad måste då övervinna grundegenskapen, som i så fall sänks med ett.



MAGISKA SPECIALEFFEKTER I EREB ALTOR

I Ereb Altor förekommer två magiska fenomen som kraftigt kan förstärka eller begränsa magikers makt; maginoder och magistormar. SL bestämmer själv när, var och hur de förekommer, och han kan därigenom styra spelet dit han vill. Det rekommenderas att SL visar *mycket stor försiktighet* i användandet av noder och stormar, eftersom de annars på ett otrevligt sätt kan ruinera en rollpersons förhoppningar.

Observera att det är *helt frivilligt* att använda dessa regler.

(Om grundreglerna används så kan alla diskussioner om de olika magiskolornas speciella effekter ignoreras.)

MAGINODER

De magiska kraftflöden som finns i Ereb Altors universum kan inte utnyttjas i sin rena form av de humanoida varelser som befolkar Ereb. Först när kraftflödena stöter på ett viss slag av materia, vanligen benämnt *defluxer*, kan kraften kanaliseras och bli brukbar för en magiker. Man kan därvid jämföra de magiska kraftflödena med en ljusstråle; den syns först när den lyser upp något. På samma sätt 'lyser' de magiska flödena bara när de träffar de ogenomträngliga defluxerna, och de kan då 'speglas' av magikerna och 'reflekteras' i den riktning magikern önskar. Genom besvärjelserna kan magikern använda olika 'reflektorer' så att 'ljuset' får olika 'brytning'.

Naturligtvis kan man inte bevisa defluxernas existens annat än genom försök. Man kan jämföra defluxer med elektronerna och protonerna i en atom; de kan aldrig ses med blotta ögat, men genom deras elektriska laddningars inverkan på omvärlden kan man påvisa deras existens.

Man antar att defluxer finns överallt, eftersom besvärjelser går att använda var som helst. Man har dock märkt att det på vissa ställen är lättare att lägga magiska besvärjelser av en viss sort, och att det på andra ställen är svårare. Det tar också olika lång tid att återvinna sina magiska krafter beroende på var man befinner sig. Man antar att detta beror på att koncentrationen av defluxer är olika hög på olika ställen.

Erebs lärde kallar de platser där koncentrationen av defluxer är så mycket högre än genomsnittet så att den inverkar på besvärjelser för *maginoder*, och man menar att deras förekomst beror på tre faktorer:

- Jordskalets tjocklek
- Jordskalets sammansättning
- Klimatet

Det är t. ex. allmänt känt att det är lättast att använda animistbesvärjelser om man befinner sig på samma nivå som havsytan, samtidigt som motsatsen gäller för nekromantiska besvärjelser. Detta kallas för *det topomagiska fenomenet*. 'Animism-defluxer' finns huvudsakligen nära havsytan, medan 'nekromantidefluxer' mestadels finns på höga höjder och stora djup.

Köldbaserade elementarbesvärjelser är svårare att använda i varma klimat, och det är svårare att lyckas med värmebaserade besvärjelser om man befinner sig i kalla klimat. Detta brukar benämnas *det klimatomagiska förhållandet*. Utan tvekan beror detta förhållande på köld– och eldgudarnas ständiga kamp om herraväldet på Altor.

Likaså fungerar mentalistiska besvärjelser ofta bättre i bergiga trakter än till havs och i områden där myllan är tjock. Man anser att mentalismens defluxer finns i jordskalets mineraler, och att den därför är lättast att använda där man har mycket sten under fötterna. Detta brukar benämnas *det geolomagiska sammanträffandet.*

UTSEENDE

En maginod syns normalt inte, och kan bara upptäckas av verkligt skickliga magiker eller 'av misstag'. De är så gott som alltid cirkelrunda, och deras diameter varierar från bara några centimeter upp till ungefär tio meter. Vanligtvis har de dock en diameter på ungefär tre meter. De riktigt stora noderna, de så kallade *meganoderna*, har återfunnits på ett tiotal platser runt om i Ereb, och man vet inte

riktigt om de är enstaka, stora noder eller om det är flera stycken som ligger så tätt tillsammans att de samverkar.

De flesta magiker brukar på något sätt markera platsen för en maginod om de finner en; med en runa på en sten, med några kvistar som läggs i ett speciellt mönster, eller genom att rista in dess position i en trädstam.

Man har i vissa fall kunnat påvisa ett visst samband mellan förekomsten av maginoder och ovanliga naturfenomen. Ett träd som växer i närheten av en mycket stark animism-nod kan t. ex. formas till att likna någonting helt annat än ett träd; personer som begravs i närheten av nekromanti-noder kan bli gengångare vare sig de vill det eller inte; blixtar slår oftare ned i närheten av starka elementarmagiska noder.

MAGINODERS VERKAN

Maginoder har tre allmänt kända effekter:

- Chansen för att lyckas med en besvärjelse ökar
- Besvärjelsen drar mindre kraft från magikern
- Man återvinner sina magiska krafter fortare än normalt

För att dessa effekter skall verka krävs att man befinner sig inom maginodens omkrets, samt naturligtvis att noden är av rätt slag. Befinner man sig i en nod av fel slag, så minskar chansen, PSY-åtgången ökar, och det tar längre tid att återvinna PSY-poäng. Alla dessa negativa effekter verkar i motsvarande grad som de positiva.

En maginods styrka beror på två faktorer; koncentrationen av defluxer och nodens storlek.

SPELDATA

När det gäller maginoder finns det ett par begrepp man måste hålla reda på:

- Nodens storlek (NSTO). Detta är nodens storlek. NSTO bestäms genom att man slår två stycken T10 och multiplicerar resultaten. Produkten blir sålunda ett tal mellan 1 och 100 och avgör nodens diameter i decimeter. Om man t. ex. slår 4 och 9 är noden 4 x 9 dm = 3,6 meter i diameter.
- Nodstyrka (NSTY). Detta är koncentrationen av defluxer i en maginod. Ju högre NSTY, desto större verkan har den. NSTY bestäms med 2T10 minus NSTO i meter (avrunda nedåt). Om noden är 3,6 meter, och man slår 16 i NSTY, blir den slutliga NSTY 16 – 3,6 ≈ 12.

För att upptäcka en maginod måste man komma inom NSTY meter från den. Om magikerns PSY i nodens magiskola är högre än NSTY så kan han upptäcka den genom att lyckas med ett färdighetsslag i den rätta magiskolan (slås dolt av SL).

Exempel: En elementarmagiker som har 16 i PSY och FV 10 (50% CL) i Elementarmagi kommer inom 8 meters avstånd av en elementarmagisk nod med NSTY 8. Eftersom magikerns PSY är högre än nodens STY, slår SL ett dolt färdighetsslag i Elementarmagi. Om slaget lyckas så upptäcker magikern noden; om slaget misslyckas så upptäcker han den inte. SL slår nya slag var tionde minut som magikern befinner sig inom 8 meters avstånd från noden.

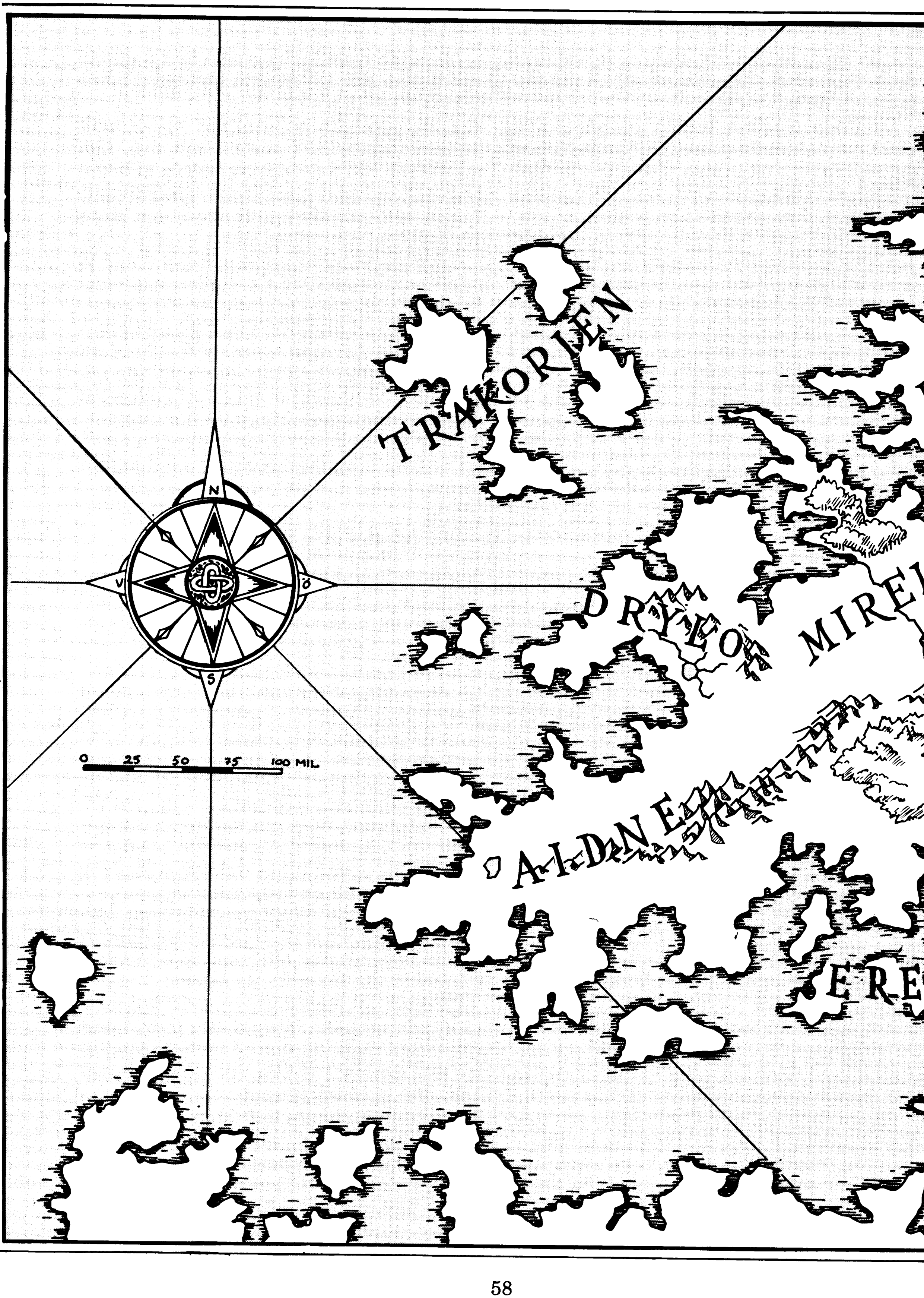
MAGISTORMAR

Alla magikers stora fasa är de s. k. *magistormarna* som sveper över Ereb med jämna mellanrum. Ingen vet vad dessa fenomen beror på, men en vanlig förklaring är att det är en slags 'urladdning' av magisk energi som sker på detta sätt. En annan förklaring är att gudarna med hjälp av stormarna upprätthåller balansen mellan använda och oanvända magiska krafter.

En magistorm kan inte upptäckas med blotta ögat, utan bara med hjälp av besvärjelsen Väderförutsägelse. Man märker ingenting speciellt när den drar förbi, förutom att det är omöjligt att använda besvärjelser under den tid man befinner sig i stormens väg.

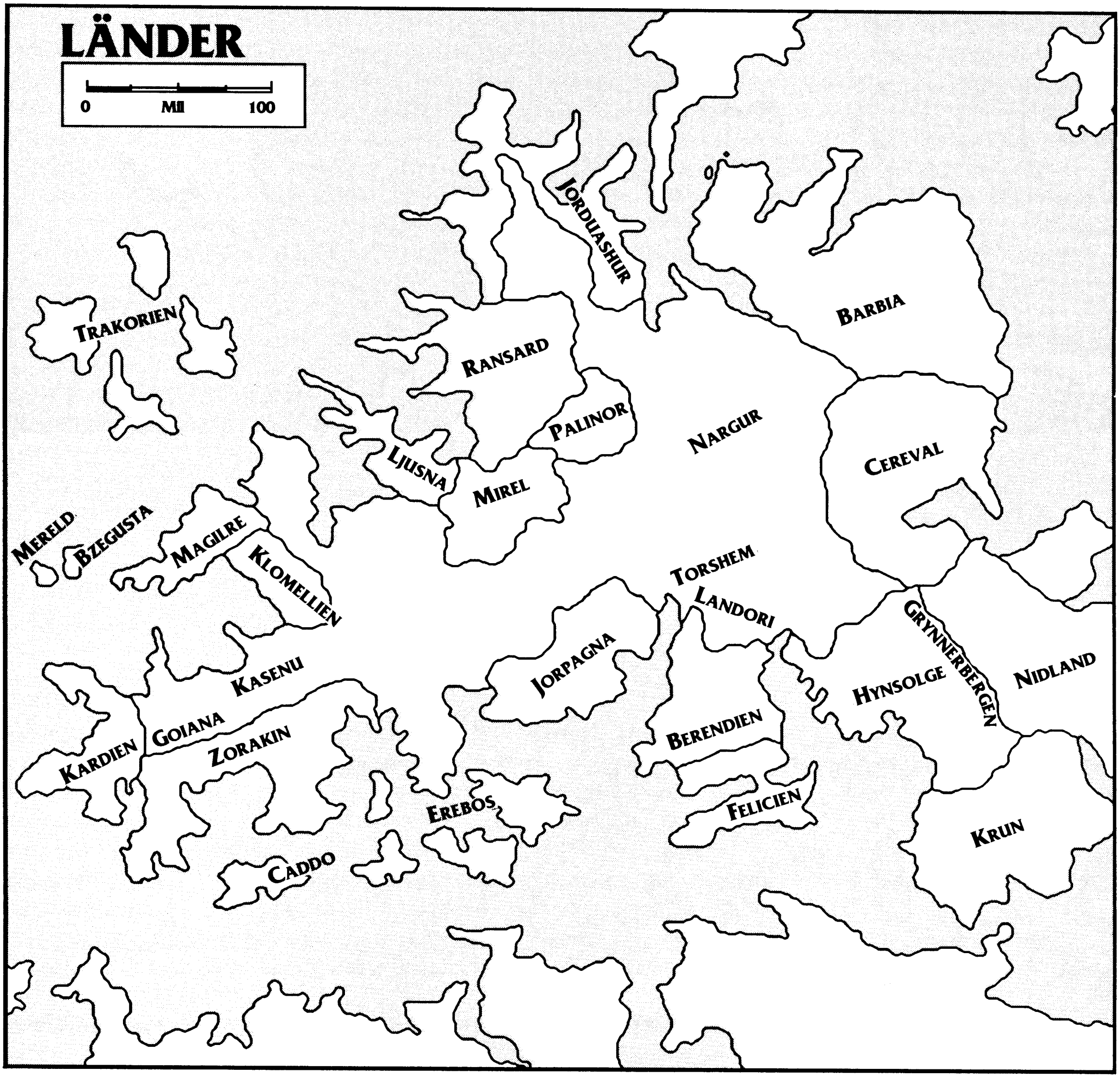
I nio fall av tio medföljer våldsamma åskoväder magistormarna. De flesta magiker flyr därför undan åska, eftersom de alltid kan misstänka att det är en magistorm.

Effekten av magistormarna är fruktansvärd; alla magiska föremål som finns i dess väg måste klara ett slag på motståndstabellen mot stormens styrka, eller 'avmagiseras' helt. De förlorar därmed *alla* de magiska krafter som de en gång haft. Man använder effektgraden för den *svagaste* av föremålets besvärjelser som passiv part, och stormens styrka som aktiv part då man slår. Stormens styrka varierar beroende på SL, men känner han sig villrådig kan han slå 3T10.


TRAKORIEN
N
V
Ö
S
0 25 50 75 100 MIL
DRYLON
MIREL
AIDNE
ERE

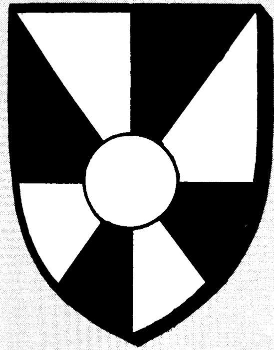


ARD
BARBIA
NARGUR
EN
JORPUR
CERLONIA
TOLAN
OS
KRUN

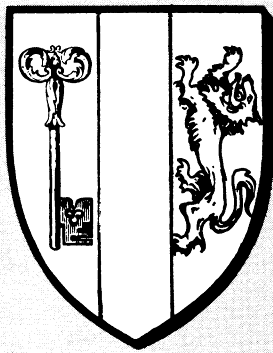


HERALDISKA VAPEN

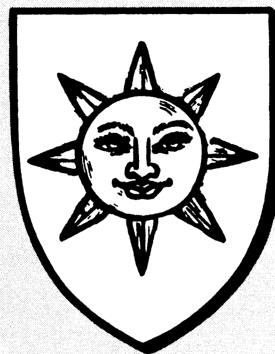
Barbia:	De röda och svarta trianglarna symboliserar urtidens union mellan nordbarbierna och ostbarbierna, den gyllene rundeln den lösensumma med vilken unionen befästes.
Berendien:	Nyckeln kännetecknar makt och visdom, lejonet styrka och makt.
Caddo:	Caddos vapen är identiskt med den Lysande Vägens.
Cereval:	De svarta kryssen symboliserar enigheten mellan de många stadsstaterna.
Erebos:	Sädtunnorna och handelsfartyget symboliserar välstånd baserad på handel.
Felicien:	Triremen symboliserar makt till havs; vapnen makt till lands; druvklasen konst och kultur.
Hynsolge:	Den silverfärgade, sjuuddiga stjärnan symboliserar Hynsolges sammanhållning.
Jorpagna:	Svärdet symboliserar styrka, eklöven makt och visdom och den uppslagna boken kunskap.
Kardien:	Vapnets tre kronor symboliserar Kardiens tre kungadynastier. Den silverne sparren och den svarta bården är ett arv från Kung Vidar II (400 – 464 eO).
Klomellien:	Tornen kännetecknar makt och sammanhållning; sköldpaddan är landets nationalsymbol.
Krun:	Den röda, tillvända halvmånen är symbolen för Kruns religion, Mullahismen, Kroksabeln är landet Kruns egen symbol som kännetecknar makt och styrka.
Magilre:	Den gröna sparren mellan två gröna kungsliljor symboliserar kungafamiljen och kungamaktens fortbestånd; till vänster står den Lysande Vägens vapen som tecken på fromhet och tro.
Nidland:	Nidlands vapen är detsamma som Vicotniks; en bepansrad handske hållande tre åskviggar.
Ransard:	Ransards vapen innehåller naturligtvis en stegrande grip.
Trakorien:	Trakoriens vapen symboliserar handel (skeppen), styrka (tornet) och välfärd (guldmynten).
Zorakin:	Zorakins vapen är sammansatt av de olika hertigdömenas heraldiska vapen.



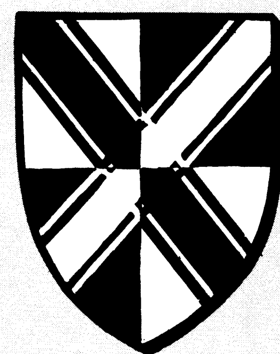
BARBIA



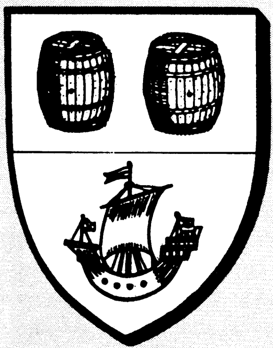
BERENDIEN



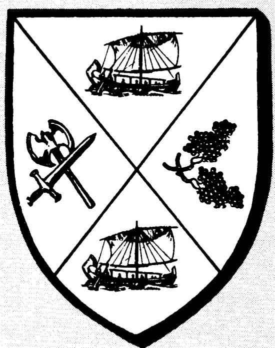
CADDO



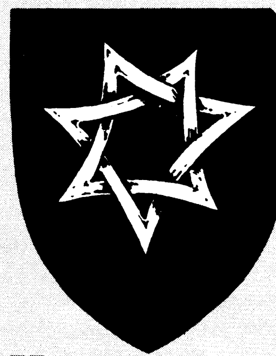
CEREVAL



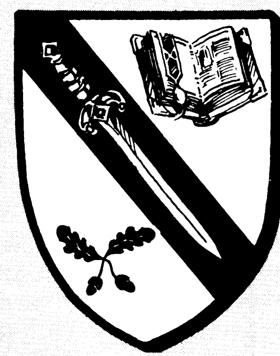
EREBOS



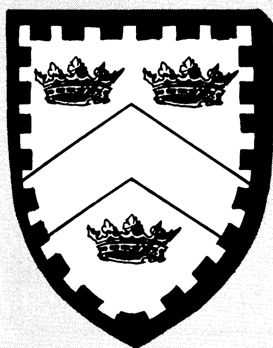
FELICIEN



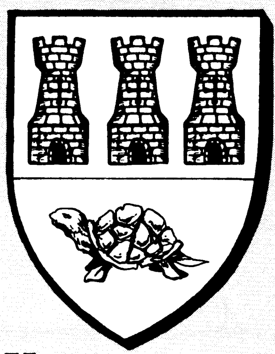
HYNSOLGE



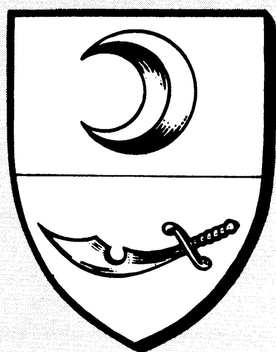
JORPAGNA



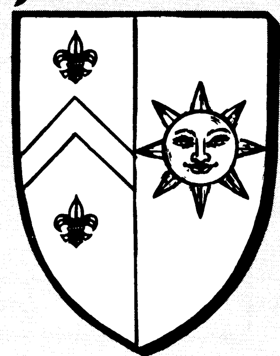
KARDIEN



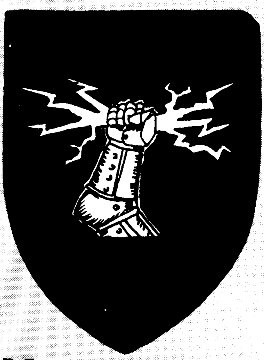
KLOMELLIEN



KRUN



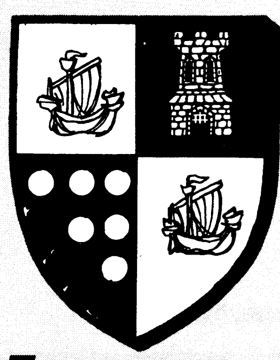
MAGILRE



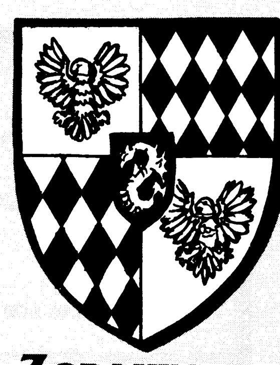
NIDLAND



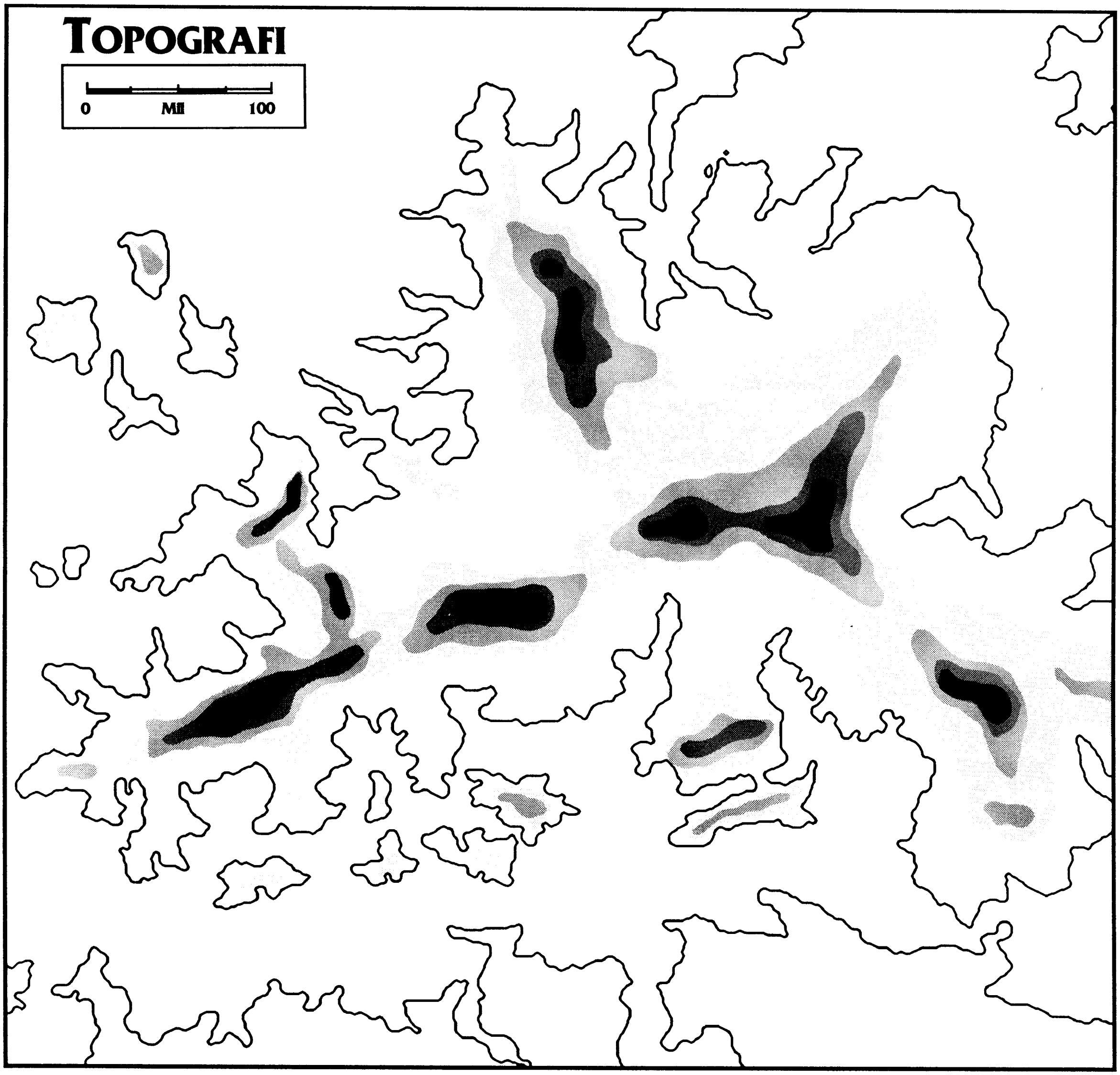
RANSARD



TRAKORIEN



ZORAKIN



100 – 500

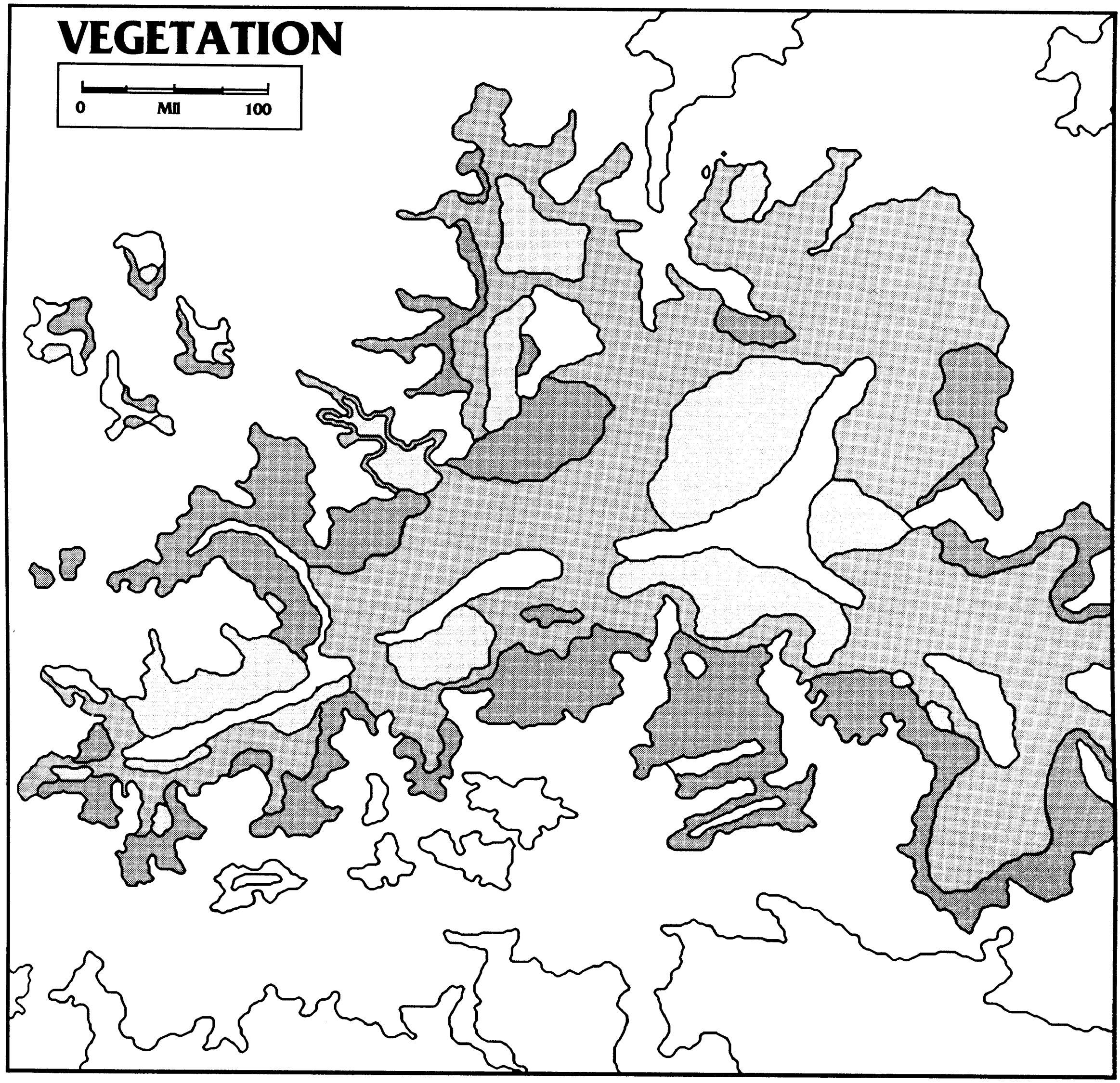
500 – 1000

1000 – 5000

5000 –

KARTAN VISAR HÖJD I METER ÖVER HAVET

VEGETATION



- Skog
- Tundra/Stäpp/Grässlätt
- Odlad jord
- Ofruktbar mark

INDEX

Akrogal ... 3, 7, 13, *15*
Altors universum ... 16
Alver ... 2-4, 22, 32, *33*, 46
Animism ... 2
Ankor ... 32, *33*
Barbarfolken ... 3, 44
Barbia ... 24, *60-61*
Berendien ... 6, 8, 21, *60-61*
Caddo ... 21, *60-61*
Cereval ... 22, *60-61*
Cruri ... 8
Demontungan ... 12-13, *14, 60*
Den Lysande Vägen ... 34-37, *38*
Den tredje konfluxen ... 7
Diplomati ... 23
Drakar ... 5, 45
Dvärgar ... 2, 4-5, 32, *33*, 45
Efaro ... 3, 5, 11, *14*
Elementarism ... 3
Erebos ... 6, 8, 21, *60-61*
Felicien ... 21, *60-61*
Fixstjärnorna ... 17-19, *18*
Furgia ... 5, 13, *15*
Golwyndakulturen ... 2-3, 5
Golwyndas sötvattenshav ... 12, *15*
Gudar ... 16
Halvlängdsmän ... 32, *33*
Historia ... 2
Hynsolge ... 6, 22, *60-61*
Isbarbarerna ... 5, 7
Isherrarna ... 4, 17
Jih-pun ... 16
Jorduashur ... 24, *60-61*
Jori ... 44, *49, 51*
Jorpagna ... 7, *60-61*
Kalmurri ... 13, *15*
Kamsun ... 8, 13, *15*
Kardien ... 8, *60-61*
Klimat ... 24-26, *27*
Krun ... 6, *14, 60*
Landori ... 4, *60*
Luna ... 17, 53
Maginoder ... 56-57
Magistormar ... 57
Maminira me delema ... 5, 10, *14*
Marjura ... 8
Melukha ... 2-4, 6, 9, *14*
Mentalism ... 3
Morëlvidyn ... 9, *14*
Mosgilak ... 10, *14*
Mörkermagi ... 53
Nekromanti ... 3
Nidland ... 22, *60-61*
Nivralerna ... 11, *14*
Orghin ... 7, *14*, 24
Ormsjön ... 3, 11, *14*
Palinor ... 21-22, *60*
Ransard ... 21, 24, *60-61*
Raukhra ... 17-18
Religion ... 34
Restider ... 39, *40*
Salamandrarna ... 4-5, 17
Samkarna ... 4-5, 9-11, *14*, 24
Sanithsid ... 7, *14*, 24
Satenu ... 46, 52
Shakhora ... 18
Sivoa ... 9, *14*
Sjöhandel ... 39, *41-43*
Skrift ... 50, 52
Slimpaku ... 8, *15*
Soluna ... 11-12, *14-15*, 24
Sombatze ... 6, 11, *15*
Spiritism ... 3
Språk ... 44, *48-49, 51*
Symbolism ... 3
Thelgul ... 11, *14*
Tideräkning ... 30
Trakorien ... *14*, 21, 24, *60-61*
Traxilme ... 11, *15*
Välståndsnivåer (VN) ... 28
Yndar ... 3-8, 13, *15*
Yrken ... 28, *29*
Zorakin ... 8, *60-61*

Kursiverade hänvisningar hänvisar till kartor eller diagram.

INLEDNING

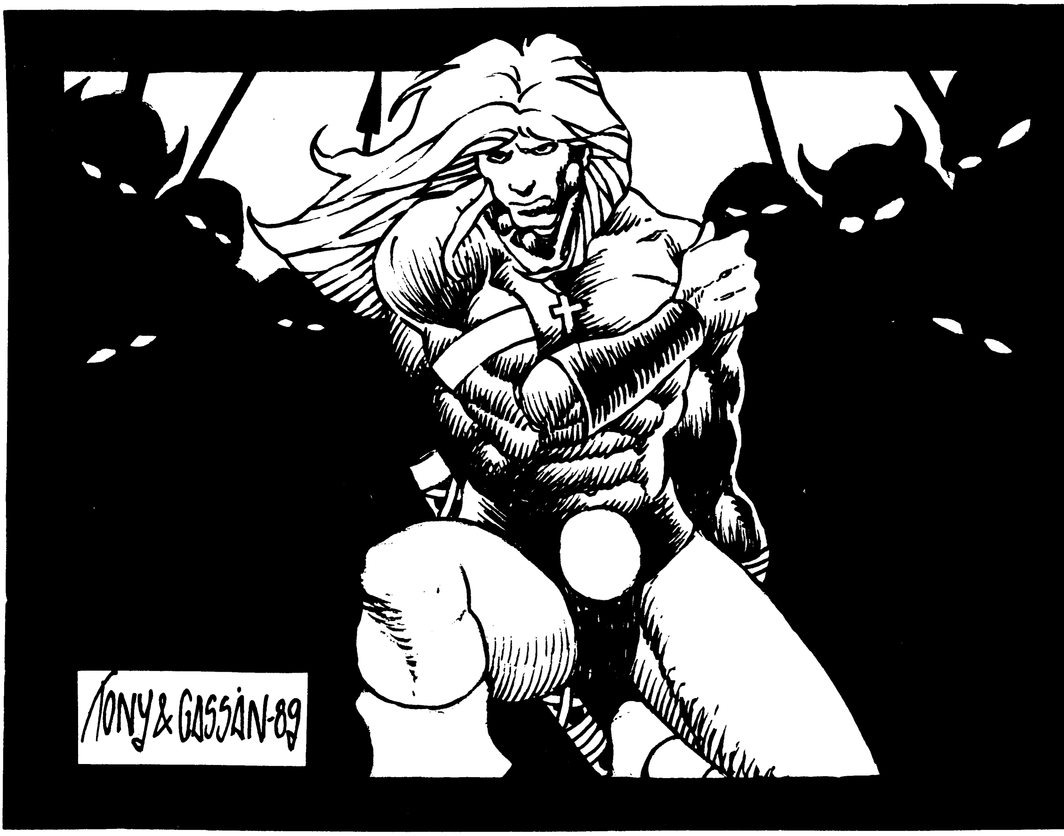
Runt om i Ereb florerar en mängd sagor och legender om det förflutna samt rykten om de länder som ligger bortom den egna stadsgränsen eller horisonten. Många är de som rest runt på kontinenten på jakt efter pengar, äventyr eller kunskap, och som kan tänkas dela med sig av sina erfarenheter, t. ex. över en ölsejdel, vid en lägereld, på en långtråkig båtresa eller i en studerkammare.

I början av varje kapitel i denna bok så finns några av dessa rykten att läsa för de nyfikna äventyrare som dristar sig att söka lyckan i fjärran länder. Ryktena om länderna förmedlas i samtliga fall från fyra olika håll; sett ur den gamle legosoldatens, den erfarne äventyrarens, den snikne köpmannens och den mäktige magikerns ögon. För samtliga berättare gäller att trots att de är gamla, erfarna eller väderbitna, så har de inte kunskap om mer än ett land. Rollpersonerna måste specifikt fråga berättaren efter information för att han skall börja berätta, eventuellt också med en liten 'ersättning'. Förmodligen tar det också ganska lång tid av efterforskningar och sökande innan de kan få tag på en person som kan förmedla något av de nedanstående ryktena.

Efter ryktena, som innehåller både sanna, halvsanna och direkt felaktiga uppgifter, följer en eller flera berättelser om landet. Dessa skall ge spelarna en känsla för hur saker och ting fungerar i landet samt förhoppningsvis inspirera dem till att söka ära och äventyr i det landet. God jaktlycka!

INNEHÅLL

Barbia 2
Caddo 4
Cereval 6
Erebos 10
Felicien 12
Hynsolge 16
Jorduashur 22
Kardien 26
Klomellien 34
Nidland 36
Ransard 38
Trakorien 42
Zorakin 50
Övriga folk 56
Den Lysande vägen 62



EN SÅNG FRÅN BARBIA

Runt om i Ereb är mycket lite känt om det fjärran landet Barbia. En landsflyktig magiker tog dock med sig följande kryptiska sång:

Barbia, det sköna
Det eviga gräsets land
Vindarnas spelrum
Landet som möter himlen
Nomadfolkets land
Horisontens tomrum
Tystnad... Frihet!
Barbia, det gröna
— Hoppas inte utan tvivel
— Tvivla inte utan hopp

Barbia, det seende
Där det blinda ser
Och det seende blundar
Landet som möter vattnet
Det osynligas land
Det fördoldas rum
Tomhet... Frihet!
Barbia, det leende
— Vänta det värsta
— Hoppas det bästa

Barbia, det längtande
Där förlösningen stundar
Där världarnas öde skall ses
Landet som möter jorden
Landet där svaret skall ges
Där man framtiden grundar
Sannsyn... Frihet!
Barbia, det trängtande
— Misstro det troliga
— Tro det otroliga

Barbia, det lidande
Vad är maktens sötma
Utan gom att njuta med
Landet som möter kylan
Landet där fäderna red
Där forntiden möter nuet
Ödslighet... Frihet!
Barbia, det bidande
— Frukta det okända
— Känn det fruktansvärda

VAD DEN GAMLE LEGOSOLDATEN SÄGER

Barbia, låt mig se... jo, nu minns jag! Det där kalla landet i norr, jag var där med Thorulf Slaktaren 607... Jovisst kan man samla ihop en skaplig summa guld däruppe. Vi for dit med en fet karavan lastad med vapen och järnverktyg från dvärgarna i Nidabergen, så brukade visst de flesta komma dit, efter vad jag har hört... hade vi vetat att det var så kallt hade vi krävt mer betalt. I Barbor var det inga problem att hitta anställning. Där finns gott om människor som behöver skydd, och ännu fler som hyr vakter till handelstågen ut på landsbygden. Att föra en transport med — för invånarna värdefulla — varor genom ett land som härjas av inbördeskrig är varken lätt eller ofarligt, men — vad gör man inte för en handfull guldmynt?

Jomen, de var dugliga krigare, barbarerna. En smula ostrukturerade, måhända, men ge mig femtio barbier och en månads träning så har du den starkaste falang du kan tänka dig. Vi tog värvning i den kejserliga armén i några månader — inte särskilt bra betalt, men det var en skön känsla att få spränga fram över blodränkta vidder och svinga sitt svärd i en hård sammanstötning, med krigstjutet överröstande vindens klagan och fiendens huvuden rullande under ens fötter!

VAD DEN ERFARNE ÄVENTYRAREN SÄGER

Tja, till och med en sådan enslig avkrok blir intressant när den öppnar sig för omvärlden. De lär söka gott folk som sysslar med kartritning och utforskning. Kejsarn vill tydligen ha hela landet på papper, och visst finns det gott om outforskade platser — det gäller bara att vara först på plats. Det lär finnas en hel del gravvalv, övergivna tempel och grottor, inget i min smak, men somliga gillar ju att kräla omkring i mörkret...

En del besynnerligt folk träffade vi på i trakterna, och de var faktiskt trevligare än vad ryktena sade, men de är oerhört rädda för magi.

Drakar? Ja, det gick rykten om en orm som slumrat på sin skatt i tusentals år, men mankan alltid hoppas att han sover länge till. Jag önskar den dåre som letar efter drakgrottan lycka till i sitt kommande liv...

Nej, det finns bekvämare platser i Ereb än Barbia. Det var ruggigt kallt och blåsigt, och man blev inte precis överlycklig av att se de ändlösa slätterna på höglandet.

VAD DEN SNIKNE KÖPMANNEN SÄGER

Ett land som håller på att reformeras av civilisationens gåvor är lika mycket värt som en jungfrulig guldgruva. Ett primitivt folk är alltid lättlurat, och Barbia är i stort behov av kunskapsdugligt folk och teknologiska ting. Vi köpte upp ett stort lager metallvapen i Berendien, sämsta kvalitén givetvis, och sålde dem i Barbos till sexdubbla priset! De där otvättade hedningarna är som galna efter vapen, det är väl inbördeskrigets förtjänst. Egentligen fick vi inte sälja till vem vi ville för kejsaren, men det var ingen som märkte att vi sålde vid sidan om till de kejsarfientliga stammarna. Även vi köpmän har ju lite moral; i rättvisans namn måste ju bägge sidor få köpa.

Inbördeskriget och alla pirater i Ardibukten är ingen bra reklam för affärer med utlandet; vi höll på att bli plundrade fyra gånger. Om man får tag på billiga legosoldater skall man inte tveka; nästan vart tredje skepp blir plundrat av Ardibuktens krigiska pirater.

VAD DEN MÄKTIGE MAGIKERN SÄGER

Barbia! Sa du Barbia! Maken till襲 ociviliserad håla får man leta efter! Det landet riktigt lyser av okunnighet och barbari. Vidskepliga naturdyrkare och shamaner. Ingen visdom. Bara ett pack kunskapsfientliga fridstörare som fruktar magi mer än en skadad mammut som går bärsärk!

Nåja, något gott måste det ju finnas i alla länder. Det ryktas om ett Vindtoppsbergens tempel, dit vindarna en gång i tiden lär ha sökt sig. Deras hemliga budskap skulle ha tolkats där och resultaten skrevs ned i böcker som enligt sägnen lagrades i templets hemliga bibliotek. Detta är nog bara sagor, men under min resa i Barbia lade jag märke till en sak som får mig att tro att det kan ligga några korn av sanning i det hela. Under hela resan hade jag en känsla av någons närvaro, något oerhört magiskt och mäktigt, kanske något som väntade på sin tid...? Nåväl, det är bara svammel från en gammal man...

Barbia, det växande
Var är maktens glädje
Utan folk att bemäktiga
I landet som möter hettan
Landet där slaget skall stå
Där maktens vingslag skall slå
Kamp... Frihet!
Barbia, det förhäxande

— När skall makten stunda
— Utan tid att mäta

Barbia, det väntande
Som öppnar en väg till det Okändas dal
Som känner dess sanna natur
Som tänker dess innersta tankar
Landet som möter naturen
Med naturens egna medel
Natur... Frihet
Barbia, det gläntande

— Läs i det oskrivna
— Det som ej kan skrivas



EN BERÄTTELSE FRÅN CADDO

Från chefen för landsvaktspatrull 59 till Cassos borgmästare.

Ers excellens!

Under perioden mellan den första och fjärde dagen innevarande månad befann sig min patrull rutinpatrullering längs kusten på sträckan mellan Savako och Bernido. Under föregående månad hade enstaka ankskepp siktats längs kusten och bönderna och fiskarna var av förståeliga skäl synnerligen oroliga. Jag refererar till min rapport av den 17/7 där sommarens pirathärjningar beskrivs.

Strax före solnedgången den tredje observerade soldat Digõ ett rökmoln i trakten av Bernido. Med tanke på pirathotet beordrade jag därför ilmarsch. Vi nådde Bernidos utkanter strax efter mörkrets inbrott och såg då brinnande lador och bondgårdar. Eftersom min patrull endast bestod av tjugo man och piratstyrkans sammansättning var okänd, framryckte vi i samlad pluton. Vi fick snart stridskontakt med en oorganiserad skara berusade ankor och gjorde chock mot skaran, nedhögg sex personer och drev resten på flykten utan egna förluster. Vid förhör av en överlevande visade sig räden stå under befäl av den beryktade Marius Storfot. Piraternas mål var att stjäla förnödenheter och ta slavar. Styrkan skulle omfatta ca 50 ankor.

Jag beslöt att utnyttja vår överlägsenhet i områdeskännedom och utrustning för att om möjligt driva ankorna på flykten. Därför beordrade jag framryckning i hög fart mot stranden. Med viss möda lyckades patrullen trava dit utan att några hästar kom till skada. Där mötte vi ca 30 pirater vilka var i full färd att lasta sina långskepp i skenet från stora bål och facklor. Vi gjorde en överrumplande kavallerichock och dräpte många. Våldsamt handgemäng utbröt, men genom vår patrulls disciplin kunde vi rensa stranden. De flesta

VAD DEN GAMLE LEGOSOLDATEN SÄGER

Få se, det var sommaren 605 som jag varvade ner lite grann och tjänstgjorde i den caddiska landsvakten. Jobbet var rena vilohemmet; vi skulle patrullera en kuststräcka och slå tillbaka morëlvidynska piraträder. Under tre månader såg vi till två ankor; skeppsbrutna stackare som vi skickade tillbaka i en jolle. Vi blev ganska väl bemötta av landsbygdsbefolkningen, mysko kufar förresten, totalt färgblinda, men disciplinen var hård och vi förväntades att uppträda exemplariskt i alla lägen.

Det sägs att Caddo rustar för batalj igen, så nuförtiden kanske det är lite mer aktuellt med raska knektar. Om du gillar sjöliv bör du helt klart söka jobb i deras flotta; även om inte kriget kommer så kommer du att få ditt lystmäte när det gäller piratbekämpning. Ett litet problem med Caddo är att man måste kunna dalkiska, rena rotvälskan förresten, för att kunna få jobb.

VAD DEN ERFARNE ÄVENTYRAREN SÄGER

Tja, Caddo är ju ganska lugnt, åtminstone på ytan, så starka svärdsvingare bör nog snarare sikta in sig på att göra ett hederligt handtag i landsvakten, om de nu skall till Caddo över huvud taget.

Om man vill tjäna pengar är det bättre att vara den tysta, smygande typen, som jag. Städernas många handelshus behöver ofta en hjälpande hand med spionage, sabotage och till och med lönnmord. Jag, t. ex., tog anställning som 'kunskapare' i huset Sigiõs tjänst. Jag fick mest ströva omkring i hamnkvarteren och samla information om konkurrenternas skepp, men det hände att jag och mina två kompanjoner fick göra en del... eh, efterforskningar inne i konkurrenternas högkvarter. Det hela var rätt lugnt, tills vi råkade springa på ett gäng hamnbusar hyrda av huset Dõller. Efter några välriktade dolkstyng lyckades vi komma undan, men det dröjer nog åtskilliga år innan jag visar min tjusiga fjäderskrud där igen...

VAD DEN SNIKNE KÖPMANNEN SÄGER

Caddo ligger mitt i smeten när det gäller handel. Fraktskepp från Kopparhavet och Västra oceanen kommer hit och dess handelsmän har intressen överallt. Konkurrensen är stenhård och främlingar har knappast någon chans att slå sig in på den dalkiska marknaden.

Vill du köpa hantverksprodukter så finns det knappast något bättre ställe att vända sig till. De stora handelshusen erbjuder alla slags varor och är redo att mot ersättning frakta dem nästan vart som helst. T. ex. är dalkiska kompasser och andra precisionsinstrument kända över hela det civiliserade Ereb. Om du kommer till Arno, se till att besöka hantverkarstadsdelen. Bry dig inte om den minst sagt blandade kompotten av färger; dalkerna är totalt färgblinda och de gillar *inte* att man påpekar det...

VAD DEN MÄKTIGE MAGIKERN SÄGER

Caddo, tvi vale fy och äckel! Det landet är alla sanna magikers värsta fiende, möjligen med Vicotnik Nidlänningen undantagen. Dalkerna är anhängare av den gamla Lysande Vägen och motståndare till all slags magi. Utövande av magi är strängeligen förbjudet och belagt med svåra straff. Befolkningen är fanatiker när det gäller detta. Håll dig borta därifrån, och om du skall dit, nämn inte ett ljud om att du är magiker...

piraterna flydde till sina båtar och lämnade kvar både byte och bybor på stranden. Patrullen övervakade stranden under nattens lopp och tillbringade den fjärde med att leta reda på och infånga kvarblivna pirater. I skymningen hängdes åtta ankor på byns torg.

Summering av härjningarna: I Bernido brändes fem gårdar och tolv lador. Tjugotre bybor dödades och sju bortfördes som slavar. Min patrull förlorade tre stupade och sju sårade. Sammanlagd sjutton ankpirater dödades i strid och åtta avrättades summariskt för sina brott. Eventuellt kan enstaka pirater finnas kvar i trakten, men efter samråd med byhövdingen överlät jag åt lokalbefolkningen att infånga och bestraffa dessa.

Rekommendation: Enligt förhör med fångar befinner sig Marius Storfot med en flotta om cirka tio långskepp i vattnen utanför Casso. Jag föreslår därför att ers excellens mobiliserar ytterligare trupp och skyndsamt underättar angränsande kantoner om det rådande hotet.

— Cadiõ Hutei, patrullchef



BERÄTTELSER FRÅN CEREVAL

GOFFAN FISKARES BERÄTTELSE

Goffan Fiskare är en gammal man som för länge sedan lämnat yrkeslivet bakom sig, och nu ägnar han sitt liv åt att laga nät och att sitta på krogen och berätta fiskarhistorier för ungdomar och turister. Man kan träffa honom vid hans nät i hamnen eller på någon hamnkrog i någon av fiskestäderna.

Hans favorithistoria handlar om den gång då han som ung fiskarpjoke var med om en fisketur på djupt vatten utanför Drakonia.

Det var i gryningen. Vi hade släpat på det stora nätet i flera timmar utan att känna några tecken på att ens få en minimal fångst. Roddarna var trötta och vi längtade efter morgonbrisen så att vi skulle kunna ta in årorna och näten och segla hemåt. Plötsligt ryckte hela båten till och repen som höll näten stod som harpsträngar med vatten sprutande ur alla kardeler. Ett par sprang till och med av, och vi trodde att vi skulle mista nätet, en katastrof som skulle strandsatt oss för gott. Vi var säkra på att nätet fastnat i ett vrak eller en klippa, men när vi försökte hiva in nätet så gav det efter. Vi kände att det var något väldigt tungt, och hoppades på en storfångst. Ivriga vindade vi hem på spelet och kunde strax se att i nätet vilade något stort, minst fem famnar längre än båten, det vill säga ungefär 16 meter. Ibland kan man få en av de sällsynta gardthvalarna i nätet, men det kunde också vara en av de stora hajarna, och spända som stålfjädrar fortsatte vi vinda hem. I samma ögonblick som varelsen bröt ytan träffades vi dock av en våldsam stank; inte ens en vecko-

VAD DEN GAMLE LEGOSOLDATEN SÄGER

Cereval, låt mig se... Jag har aldrig varit där i alla fall, och jag vet ingen annan som varit där heller... och då känner jag ändå personligen fler kondottiärer än vad ni kan räkna till, era ynk. Cereval ligger i alla fall långt bortom Nargurs skogar, åt Akrogal till, och såvitt jag vet har det inte varit strider där på flera hundra år. Det lär finnas nåt slags svarthudade typer som slår ner alla bråk med sina drakar, men det är bara sägner.

VAD DEN ERFARNE ÄVENTYRAREN SÄGER

Ett mycket konstigt land, på min ära! Få är det förunnat att ha varit där, och inte ens jag, som rest från Barbor till Pendon har någonsin satt min fot i landet. Såvitt jag vet finns inte mycket att hämta där, men härom dagen hörde jag rytktas av Philas Mästertjuv att man funnit guld där. För långt bort för mig, dock. Knappast värt besväret...

VAD DEN SNIKNE KÖPMANNEN SÄGER

Aldrig handlat med den avkroken. Jag tror Gaffnul Vidfare var där en gång för länge, länge sedan, innan han fastnade på Marjuras svaveltrad, och köpte upp lite prylar av en smutsig kvacksalvare i en stad som hette... få se nu... Cerevalia eller nåt sånt. Det är nog enda gången gamle Gaffnul blivit riktigt lurad, de 'magiska' vapen han köpte visade sig vara totalt värdelösa när han försökte kränga dem i Berendien. Han blev helt utskrattad när han visade upp ett svärd som enligt smeden han köpte det av var 'av yppersta månsilver', men när han skulle sälja svärdet var det alldeles svart och skört som en skörbjuggssjuk... Mysko land överhuvudtaget, efter vad jag har hört. Ryktena om drakar och troll har alltid hållit mig borta...

VAD DEN MÄKTIGE MAGIKERN SÄGER

Cereval, var har ni hört talas om det? I sanning en guldgruva för oss magiker... förresten, ni sprider väl inte ut det här? Jomen, i Cereval finns det gott om mäktiga föremål, inte minst genom den rikliga förekomsten av det underbara månsilvret. Tyvärr kan jag inte ge er något prov på denna förtjusande metall, för den 'dör' om man för bort den utanför landets gränser. De legendariska månalverna lär ha haft sin boning i Cereval i Erebs forntid, långt innan människorna kom dit. Jag tror knappast de har lämnat några spår efter sig, men om jag någon

gammal stinksimpa i slagvatten kunde stinka så förfärligt. När vi tittade efter såg vi den största varelse vi någonsin sett, ett havstroll. Ni vet hur dessa kreatur kan stinka vare sig de bor på land eller i vatten, men detta var det värsta jag varit med om. Alla släppta taget och backade undan. Jag stod surrad till vinschen för att kunna följa med i krängningarna, och kunde inte få loss det förbaskade spännet. Skepparen försökte hjälpa mig, men just då rörde trollet sitt enorma huvud och öppnade ögonen. Skepparen kröp undan och jag frös fast där jag stod. Kunde inte röra en fena, måste ha varit rena trollmagin. De andra började sätta ut jollen, och jag kunde bara stirra.

Det var en jättetsor varelse, gågrön grovfjällig hud. Huvudet hade en kam på hjässan och stora utstående ögon. Munnen var stor nog att bita huvudet av en häst och full av vassa huggtänder. I hans bälte fanns flera utbuktningar, nästan som fickor, och händerna var stora nog att greppa runt en välbyggd man. Såväl händer som fötter var fenliknande och hade simhud.

När jag stirrat en stund på honom såg jag att varelsen hade flera fruktansvärda sår över hela kroppen, svart blod rann ur dem och smutsade vattnet. Varelsen började röra sig mer och mer, och lyfte på huvudet för att se sig omkring. Såren tycktes sluta sig själva medan man tittade. Skepparen hade krupit fram och försökte skära av min sele, men i samma ögonblick bröt en solstråle fram vid horisonten och träffade trollet. Han vrålade högt och slog vilt omkring sig så att båten höll på att kapsejsa. Då skepparen äntligen fick loss mig såg jag trollet svinga ett jättesvärd av månsilver mot nätet. Vi kastade oss i jollen och rodde för livet bort mot en annan båt flera kilometer bort.

Flera timmar senare närmade vi oss båten igen. Inget hade setts eller hörts från den på hela tiden. Inte heller kände vi längre någon stank, så vi gissade att trollet var försvunnet, och skepparen och styrmannen vågade sig ombord. Till slut gav de klartecken åt oss att också komma på. Trollet var spårlöst borta, nätet var sönderskuret och hela fångsten borta. I bordläggningen satt dock svärdet inkört, tre hela handsbredder hade det huggit ner i den massiva järneken. Svärdet var större än ett tvåhandssvärd och ingen av oss ombord orkade svinga det, knappet ens lyfta det, och det var gjort helt i månsilver, så det betalade mer än väl nätskadorna och den förlorade fångsten. Varför det satt där, vart trollet tagit vägen eller varför det var skadat vet ingen.

NOMADEN OCH DRAKMÄSTARNA

En högt ärad nomad kan berätta:

Jag har en gång sett och pratat med en drakmästare. Det var strax efter mitt mandomsprov och vid vårens stora klanmöte. Jag skulle det året få se min blivande brud ur Hammas klan och var skrudad i mina finaste klandräkt. Det året skulle också drakmästarna hämta skatt från klanerna, och alla klanhövdingarna hade stolt förevisat sina skatter för varandra. Alla hade lagt på extra det året för att överglänsa varandra.

Som vanligt anlände drakarna när fullmånen var uppe. Fem stycken, vilket var en stor ära för klanerna, landade utanför lägerplatsen där klanhövdingarna väntade med skatten och ett tiotal brottslingar som skulle överlämnas. Endast hövdingarna fick träffa drakmästarna, vi andra stod utanför ett pilskotts räckvidd. Vi kunde se hur skatt och fångar placerades i stora nät som hängdes runt drakarnas hals.

Min stridsfågel hade som alla andra gömt sig i sanden när drakarna närmade sig. Plötsligt rusar hon upp och springer rakt mot gruppen av drakar. Det visade sig att min Dihlna hade gömt sig precis vid en sanddemon, och när ormen kvicknade till låg den vid sidan av näbben. När Dihlna kände ormens rörelser öppnade hon ögonen, varvid sanddemonen spottade henne rakt i hennes ena öga. Blind och vild av smärta rusade hon upp och satte full fart mot drakarna. Jag hade skött om och uppfostrat henne sen hon var ägg, och när jag blev större stridstränade jag henne med klanäldsten Holiriks hjälp. Hon var stammens största och finaste stridsfågel, och glömsk av situationen rusade jag efter henne med en flaska motgift. Ingen förvuxen flygödla skulle få min Dihlna, eldsptutande eller inte.

En drake hade lagt sin framklo rakt över Dihlna och slickade sig redan om munnen när jag kom fram. Jag ställkde mig över fågelns huvud och viftade med min månsilverdolk. Plötsligt vek draken undan som på kommando fast jag inte hört något, och jag kunde hälla motgiftet i dihlnas öga.

När jag tittade upp igen stod två drakar med sina mästare och tittade på mig. Drakmästarna var stora och glänsande kolsvarta, och deras kraftiga svansar vilade på drakarnas huvuden. De konstiga blå ögonen tycktes stirra rakt igenom mig. Jag föll naturligtvis på knä och sänkte huvudet, men plötsligt hörde jag en röst i mitt inre. *"Du blir en stor hövding"*, sade den, och jag tittade upp förvånad, för jag tillhörde inte hövdingaklanen. Plötsligt skimrade Drakherrens hand till och han räckte mig en jättelik klo. *"Tag denna som minne av denna stund"*, befallde en röst i mitt inre. Långt senare förstod jag att det var drakmästarens röst jag hört.

Sedan vände sig drakmästarna och deras drakar bort och avlägsnade sig mot hövdingarna. Min yngre bror kom springande, och väste till mig att jag var galen och hade skämt ut hela klanen, men han hjälpte mig upp och tillsammans lyckades vi få bort Dihlna sedan vi täckt ögon och näsborrar.

Jag fruktade förvisning från klanen eller ett ännu värre straff för Dihlnas tilltag, trots att hon inte rått för det. Den som känt en sanddemons gift vet att det inte är så lätt att tänka ens på drakar i en sådan situation. Konstigt nog sade man inget om det. I stället behandlades jag med respekt när jag bar på klon. Av denna lät jag göra min korta sabel och av flisorna min hjälm. De har hittills aldrig svikit mig i strid, och den skärpa jag en gång gav dem har aldrig gått bort.

Även drakmästarens ord gick i uppfyllelse. Flera år senare, då klanens krigare gick samman med Hammas klan mot orcherna, råkade de i ett bakhåll. Jag ledde då en skvadron klankrigare just från Dihlnas rygg. Min skvadron lyckades slå sig igenom orchernas linjer och hämta hjälp. När vi anlände med förstärkningarna var det endast en tredjedel av styrkan som fortfarande slogs; resten var döda eller dödligt sårade. Bägge hövdingarna och deras äldre söner hade stupat, och eftersom min hustru var dotter till Hammas hövding valdes jag till hövding för denna klan. Vår egen klan var så illa åtgången att vi under återstoden av kriget levde tillsammans med Hammas klan för att skydda varandra. Efter kriget valdes jag till tvåklanshövding, en ära som tidigare bara visats tre nomader. Nu härskar mina söner över varsin klan igen.

BISONDRIVAREN OCH DRAKEN

På en boskapsranch finns en vanställd före detta drivare som sköter allehanda lätta sysslor. Trots detta behandlas han med stor respekt av alla på den stora gården. Frågar man om honom kan man få höra följande förtäljas:

Gamle Hradar är en mycket tapper och modig man, som gjorde ett stordåd en gång. Det var det sjätte året efter orcherkriget. Han, jag och tre andra vaktade årdens avelshästar, ett tiotal djur av mycket stort värde. Bland dem var Dulvar, en av de finaste hingstarna i Cereval någonsin och ägarens ögonsten. Plötsligt slog en drake överraskande till. han hade glidflugit bak ett krön och oupptäckt kommit bara 200 alnar ifrån oss. Innan vi han ge larm och bemanna ballistan hade draken fällt två ston och Dulvar, och de tre vakterna flydde så att endast jag och gamle Hradar var kvar, skräckslagna och svedda av drakens eld. Hradar återfick snabbt sitt lugn och gömde sig bakom ett av de döda stona. När draken återkom en stund senare för att njuta av det mörka hästköttet reste han sig och avfyrade sitt armborst från bara några meters håll. Skäktan träffade rakt i ögat på draken, men Hradar blev nedstänkt på ena sidan av drakens frätande blod och omkullslagen av den väldiga bestens ena vinge.

Drakens dödskamp pågick i nära en timme. Först därefter vågade vi oss fram till Hradar som låg under draken. Han levde, men blodet hade frätt sönder skinnet och ena ögat på honom, och trots shamanens ansträngningar återfick han aldrig sin forna utseende, som ni kanske märker. Även Dulvar räddades till livet, även han lemlästad, men han han sätta flera oskattbara föl till livet innan han dog härom året. Hradar tilldelades hela värdet av drakens skinn, klor och ben, och dessutom fick han en fristad på gården livet ut.

ELEFANTFÅGLARNA

Följande är ett utdrag ur animisten Karrok Blåstavs bok om Erebs fauna.

Elefantfågeln är den största fågel som någonsin levt. Den blir över 3,5 m hög och kan väga mer än 600 kg. Till utseende och levnadssätt liknar den strutsen. Äggen är enormt stora, över 2 kg, och kan med fördel ätas. Djuren är lugna och godmodiga och flera folk har funnit att de kan tämjas som riddjur.

Elefantfåglarnas syn är utomordentlig och de kan försvara sig och äggen med välriktade sparkar och hugg med näbben. Få rovdjur kan ge sig på ett vuxet djur, men ägg och ungar är lätta byten. De intelligenta humanoida jägarna är fågelns farligaste fiender och har utrotat djuret på de flesta platser. Cereval är en av de få platser där djuret lever vidare, men de finns i mindre flockar runt om i hela Ereb, främst i öppen terräng där det inte bor alltför mycket människor.

Elefantfågeln kan stridstränas varvid den styrs av ryttaren. Samtidigt som ryttaren anfaller kan han styra fågeln att hugga eller sparka mot samma eller ett annat mål. Förmågan i dettakräver dock otroligt mycket träning. En stridstränad fågel är mycket dyr, ca 350 guldmynt som mest. Stridstränade exemplar är vanligast i Cereval, men har även skådats i Narguris södra skogsområden.

Elefantfåglarna har en stor nackdel; de är mycket känsliga för flygande föremål. De kan se t. ex. en drake på långt håll och gömmer sig då snabbt i terrängen. Deras förmåga att smälta in i denna är enastående. Fåglarna jagas därför ofta med stora bumeranger som liknar en drakes tunga flykt på långt håll. Dessa kastas över en flock med tilltänkta byten. Djuren går i skydd om de luras och kan lätt dödas av jägare.

Försök har gjorts att tämja elefantfåglar som spiritus familiarii, såvitt jag vet utan framgångar. Överhuvudtaget så synes de mig vara tämligen resistenta mot magi; kanske en följd av deras ovanligt höga intelligens med djurmått mätt.



EN BERÄTTELSE FRÅN EREBOS

En populär erebosisk diktare var alkemisten Nufsétar, som levde på 200-talet eO. Bland hans verk återfinns berättelsen om hjälten Doldenax, som reste runt på de fyra erebosiska öarna och samlade ihop skärvorna av den gamle joriske hovmagikern Yhells magiska stav. Berättelsen är en saga om hur man kan komma väldigt nära sitt mål, men ändå stupa på grund av små misstag. Här återges fyra av de viktigaste verserna ur det omfattande diktverket; de strofer som illustrerar hjältens misslyckanden på de fyra öarna:

Då hjälten så kom till den bergiga ön
som allmogen Targero nämnde.
Så fann han i borgen Jahellises skön
en skärv av den mäktiga staven.
Men just då han funnit dess pärla så grön
i borgkärnans närhet han kände
en fasa så hemsk att han bedde en bön
att han nu ej hamna' i graven.
Nu Doldenax funnit en del av sin lön
men pärlan i handen så brände
han kasta' den ned från Jahellises krön
där gömdes den nere i laven.

— — —

Så far nu vår hjälte då över ett hav
till ön man som Dakkilo minnes.
Så fann han ånyo en del av den stav
i de bortglömda gudarnas lund.
Men just som han sträcker sig ned i den grav
där magiska stavskärven finnes
en likstank han känner, så unken och kvav
som stode ett spökskepp på grund.
Nu Doldenax kämpar och slåss med sin glav
och striden mot odöda vinnes
men skatten ur bältet nu glider utav
men Doldenax håller sig sund.

— — —

VAD DEN GAMLE LEGOSOLDATEN SÄGER

Erebos är ju ioch för sig ett ganska fredligt land, men på sistone verkar det ha hettat till lite grann. Med feliciska pirater rännande runt knutarna skulle nog jag också börja hyra in lite trupper, men erebosierna har ju alltid varit snikna; krig gynnar inte handeln något vidare och Erebos har aldrig haft någon krigsmakt att tala om.

Det är värt ett försök i alla fall; blir ni inte inhyrda som soldater av Femhusrådet kan jag tänka mig att det finns flera privata handelsmän som vill ha livvakter på sina skepp, åtminstone de som skall österut.

VAD DEN ERFARNE ÄVENTYRAREN SÄGER

Erebos, ja då har ni kommit till rätt person. Jag kan de erebosiska öarna som på mina fem fingrar, ja... eh... det vill säga, Tolokfe undantaget förstås. Så långt kom jag aldrig på mina resor, och det säger jag er, unga vänner, inte vill jag komma dit heller. Inte ens löften om alla skatter i världen kan locka mig till den ön, Cyklopernas hemvist, De enögdas boning, Djävulsön, Fasornas tillhåll, och allt vad den kallas. Jag har bekanta, rättare sagt *före detta* bekanta, som reste till ön, lockade av de allsköns skatter som de gamla joriska skrifterna talar om; efter sjutton år har jag fortfarande inte hört ett endaste ljud från dem.

De övriga öarna är trevliga i och för sig; kanske lite väl enfaldiga invånare, men de flesta tvekar inte att ta till vapnen om det skulle behövas. Jag tillbragte det mesta av min tid på den största ön, Targero, där det finns en hel del roliga små kryp i bergen. Jag och gamle hedersknyffeln Safftan Volcker röjde runt i tre veckor på jakt efter ett gammalt tempel bland bergen, och därifrån fick jag perytonhuvudet hemma på väggen. Tja, resultatet kan ni säkert gissa er till; det är ingen tillfällighet att det var *jag* som slutligen fick in det högsta budet på gamle kung Hadarins krona på auktionen häromdagen; den var värd sina modiga 26.000 gulddaler, och jag skulle kunna köpa flera kronor till för min förmögenhet om det fanns några...

VAD DEN SNIKNE KÖPMANNEN SÄGER

Erebos är ett trevligt land... förutsatt att du är erebosier. Själv har jag aldrig kunnat komma riktigt överens med de där skränhalsarna. Smutsiga, illaluktande, lata och fega, det är vad de är... utom när det gäller att försöka lura en på pengar eller att charma sköna damer, då sliter de tjugofem timmar om dygnet för att nå sitt mål.

Den största tillgången på de erebosiska öarna är ädelstenar, främst då de gula, 'magiska' solstenarna som folk är så galna efter nuförtiden — snacka om bondfångeri! De får också en ganska fin ull från sina långulliga får, och maten på öarna är bland de bättre runt Kopparhavet. Nå, Erebos lever ju på sin handel, så de kanske inte är att klandra för att de försöker slå ut alla andra handelsmän. Att vara köpman på Erebos kanske är lönande, men knappast världens roligaste; det 'demokratiska' femhusrådet skall ju snoka i allt man gör.

VAD DEN MÄKTIGE MAGIKERN SÄGER

Tja, Erebos är väl inget större centra vad gäller de magiska krafterna i Ereb; såvitt jag vet finns inga namnkunniga akademier eller magiker på öarna. Det som givit Erebos rykte som ett magiskt rike skulle väl möjligen kunna vara solstenarna, som i och för sig knappast är magiska, men folk tror ju på vad som helst nuförtiden...

Det går också en hel del vansinniga rykten om forntida lämningar av magiska högkulturer på öarna, men några sådana har i varje fall inte jag sett, trots att jag spenderat mången trivsam dag på dessa öar...

Mot Beyural hjälten så vänder sin färd
och letar vid stenröset skogsklätt.
Han finner i skenet från mateldens härd
en del utav staven som bröts.
Nu Doldenax hastigast drager sitt svärd
och möter ett monster så orätt
och strax så blev Doldenax' fiende skärd
men dock även hjältens blod göts
Av striden mot monstret blir hjälten så tärd
han tager sitt värv alltför lätt
han tappar sin skatt ner i blänkande fjärd
det ligger där järnekar möts.

— — —

Att finna sitt mål, över vatten så grått
till Tolokfe nu Doldenax far.
Där monstrena skåda med ett öga blott
uppå hjälten som leta sin skärv.
I urgammalt trekantigt ödelagt slott
där ligger en fjärde skärv kvar
till slutet av resan har Doldenax nått
men utan ett fullbordat värv.
Nu Doldenax dräps av cyklopernas drott
en bjässe gör döden så snar.
Att intet uppnå bliver Doldenax' lott
en misslyckad resa blir hjältens fördärv.

— — —



OM FELICIERNA

ETT ORD FRÅN EREBOS...

Följande är ett utdrag ur erebosiern Jehan ap Grifvils tal till folket av Nohstril, hållet midvintern 610. Jehan är en varm förespråkare för ett krig mot Felicien.

Käre erebosiska åhörare, hantverkare, köpmän, damer och fränder! I går kom till min vetskap, och förmodligen eder också, att ytterligare ett av våra stolta erebosiska handelsskepp förlist väster Feliciens kust. Orsaken till att det sjödugliga fartygen *Havsvinden*, framfört av allas vår älskade kapten Yvian, var ingalunda vädrets nycker, ej heller bristande sjökunskap eller klent skeppsvirke. Nej, o mine fränder, återigen har de feliciske piraterna varit framme och slagit ännu en spik i det ärofulla erebosiska rikets likkista!

Handlingens tid är kommen! Låtom oss icke längre bida vår tid, utan gåen till snar handling mot de brottsliga felicierna. Dessa havens avskum ha alltför länge plågat oss fredliga handelsmän, dessa smutsiga pirater ha med sina dåd gjort sig avskydda i allt Ereb. Nu, när såväl Caddo som Berendien slutit upp på vår sida, är stunden kommen för att krossa den vittomhörda feliciska flottan en gång för alla. I blott alltför många år har denna hoprafsade armada, framförd av inköpta slavar och armerad av städernas slödder, fått härska på havens vågor. Nu stå vi enade och kunna utrota dessa löss för att därmed befria våra berikande handelsvägar!

Icke endast ha främmande makter genom Fraschikels nåd kommit till vårt stöd. Även en stor andel av felicierna själva ha insett hur vanstyrt deras rike är, och kommer icke att hindra oss i egenskap av befriare då vi kullka-

VAD DEN GAMLE LEGOSOLDATEN SÄGER

Ja, lyckas du bara bli värvad av den feliciska marinkåren eller armén så kommer du aldrig att ångra det, om du nu verkligen lockas till et liv i fält eller på en stridsgalär. Betalningen är bra, träningen och utrustningen ypperlig, statusen mycket hög, men disciplinen är järnhård. En liten hake är ju förstås att felicierna knappast skulle ta in en utlänning i sina led; man är mycket arroganta mot icke-felicier.

Den feliciska marinkåren är oöverträffad i Kopparhavet; möjligen skulle en stor flock av nordmän kunna stå dem emot i en sjöstrid; men de oftas förvekligade kopparhavsborna har ingenting att sätta emot den stora och mycket vältränade flottan. Finge de dessutom piraterna på sin sida så skulle de förmodligen kunna krossa alla kopparhavsländerna samtidigt, som läget är idag.

VAD DEN ERFARNE ÄVENTYRAREN SÄGER

Jag har tillbringat fyra år som galärslav och olivplockare i Felicien, och det säger jag dig; det var ingen rolig historia. När jag slutligen lyckades fly hamnade jag i ett stort piratband under Gorbin Blacke, och det var efter det som jag hade råd att köpa mig den här rustningen och min kära Orchdräpare.

Som främling i Felicien kan man ändå klara sig rätt bra, om man bara har en mäktig beskyddare. De otaliga släktbanden i de högre samhällsklasserna gör att man helst köper in utomstående äventyrare för riskabla uppdrag, t. ex. sabotage, spioneri, likvidering och som livvakter. En liten nackdel är att man näst intill blir behandlad som en av deras slavar; man blir behandlad som boskap men får ganska hyggligt betalt, och garanterat mycket spänning.

På Pelenos, den södra halvön, har felicierna mindra kontroll över vad som händer, och svartfolken i bergen håller stora delar av befolkningen i schack. Det har till och med hänt att befolkningen där, mestadels vinodlare, betalat trtbut till svartmännen för att slippa blir överfallna.

VAD DEN SNIKNE KÖPMANNEN SÄGER

Jag kanske bör säga till er redan nu, innan jag berättar vidare, att jag verkligen beundrar feliciernas politik. Till skillnad från de flesta andra köpmän runt Kopparhavet, så har jag full förståelse för deras handlingar, och jag måste säga att jag sällan sett något land som på ett så skickligt sätt expanderat på andras bekostnad.

Ni förstår, i den här branschen så gäller det att tjäna pengar. Den som har mest pengar kan göra störst investeringar, och därmed även störst vinster. Felicierna har inte mycket pengar, men, och detta är ett viktigt men, de har en stark flotta och en vältränad armé. Genom att dessutom leja pirater in i kungens tjänst så slipper de inte bara att få sina egna skepp plundrade; de kapar dessutom åt sig en stor del av de andra kopparhavsländernas vinster. Det mesta hamnar i och för sig i piraternas fickor, tre fjärdedelar eller så, men dessa pengakommer ju tillbaka till felicierna eftersom piraterna spenderar sina pengar i feliciska hamnar.

Tja, det är en hänsynslös politik, men samtidigt beundransvärd. Själv håller jag mig till de västliga traderna, Trakorien och Magilre, så personligen har jag ingen praktisk erfarenhet av de feliciska piraterna. Som icke-felicisk köpman bör man hålla sig borta från Feliciens kuster; piraterna blir allt fler, de lär nu ha fler än tjugo skepp, och både Erebos och Caddo kommer också att försöka stoppa din handel med Felicien. Lyckas man komma igenom med en last av järn eller vaen så kan man tjäna en god slant, och det börjar bli allvarlig brist på feliciska viner borta i Zorakin och Kardien.

VAD DEN MÄKTIGE MAGIKERN SÄGER

Felicien, tja, det enda goda det riket för med sig är väl att de inte gillar Caddo, alla renläriga magikers stora fiende. Felicierna är dock misstänksamma mot de flesta former av magi; de har inte glömt att de blev bortdrivna från sina ursprungliga länder av en nekromantiker. Elementarismen och symbolismen är de vanligaste skolorna i Felicien, men i förhållande till den ganska stora folkmängden så är de ganska få. Men å andra sidan så är ju de flesta felicierna slavar som i bästa fall kan skilja på runor och kråkfötter.

star den slemme förrädaren på Feliciens tron. Glömmen I icke heller, att mer än hälften av det feliciska folket äro förslavade stackars efarer och sombatzer, vilka intet hellre önskar att få återvända till sina älskade hemländer långt bort från det stinkande Felicien!

Alla ha ni säkert någon bekant eller anhörig som utråkat för de fega feliciernas nesliga dåd kring Berendiens, ärat vare det riket, kuster. Trots våra ansträngningar att skicka väpnade eskorter med våra rika handelsfartyg, ha piraterna gång på gång, med den feliciske konungens goda minne anfallit, plundrat och sänkt fredsälskande och fullastade feliciska handelsfartyg, dräpt fredliga sjömän och gjort havet, allas egendom, osäker för sjöfarande!

Greppen I edra svärd och åror och seglen I med Oss mot det usla Felicien, vars ondskefulla härskare önskar förgöra allt Erebos, Berendicn och Caddo! Låtom oss en gång för alla ta ur dem deras sorgliga villfarelse att felicierna är överlägsna allt annat Erebs folk, och kämpen i Frihetens flotta! För Erebos och Evigheten!

… OCH ETT FRÅN FELICIEN

Följande är ett utdrag ur ett protokoll från Syr Fronc Drakhe, storamiral, överståthållare över externa Felicien, Storgreve av Koalint, Riddare av Rammarnas orden, etc.

Eders höghet — vördade Kuthegil!
Det är mig en stor glädje att kunna meddela att vi denna dag, den femtioåttonde sedan året 610:s början, genom ombud kunnat uppsnappa ännu en försvarslös konvoj från det falska Erebos. Incidenten tog mindre än en halvtimme, och Eder ödmjuke tjänare Robbhi Black gick givetvis segerrik ur striden med en död och tre sårade för egen del. Fientliga förluster uppskattas till sjuttiofem man, huvudsakligen besättningen ombord på ett fartyg som sänktes av ett katapultskott då det försökte slinka ur friseglarnas fälla. En sammanräknad uppskattning av det ekonomiska resultatet finner Ni nedan.

Jag har genom mitt scriptorium blivit kontaktad av en välboren herr Bismail Rackhe, en välkänd kustseglare som nu önskar sadla om till friseglarskap. Han säger sig kunna sätta etthundrafemtio man under tre segel, en icke oäven utökning av Eder friseglarflotta, och jag ber vördsammast om tillåtelse att utfärda ett friseglarbrev åt den ovan nämnde undersåten.

I övrigt kan meddelas att rekryteringen och upprustningen av de tredje och fjärde marinkårerna går enligt planerna. Tillströmningen av nya rekryter är god, och vi beräknar vara uppe i fullt manskap till kvartalsskiftet. Förberedelser för den femte kåren har vidtagits i den händelse de klena erebosierna skulle önska ett fåfängt krig mot oss. Viljan hos de nya rekryterna kan vidare meddelas vara god.

Ekonomiskt resultat av ovan beskrivna incident:

Förstört erebosiskt kapital:	4.350 sm
Konfiskerat erebosiskt kapital:	12.561 sm
Förlorat feliciskt kapital†:	381 sm

†: Inkluderande änkepenning

Alltid i Eder, Feliciens och Flottans tjänst,
— Syr Fronc Drakhe

FELICIERNAS ANKOMST TILL EREB

Felicierna lågo i fejd med den store nekromantikern Valadûn, och de hade utkämpat många krig mot hans odöda arméer. Valadûn fick då en idé. Han började förvrida kîmzonernas sinnen, och sakta men säkert spred sig hans ruttna rykten bland folket om att kung Kiolomon tänkte avskaffa rådet och utropa sig till enväldig kejsare. Kungen nåddes i sin tur av rykten om att hans folk skulle starta ett uppror, och han beslöt införa kontroll av folket för att förhindra upproret. Detta såg emellertid folket som ett bevis på de rykten de fått höra, och upproret började. Hårda strider stodo kungens soldater och folkets trupper emellan innan Kiolomon slutligen störtades och folkvälde infördes.

Denna folkliga anarki varade dock inte särskilt länge, ty Valadûn spred ånyo lömska rykten bland kîmzonerna. Detta folk bestod nämligen av två grupper; *felicierna,* som voro sjöfarare, och *farkhônerna*, som föredrogo att hålla sig till det fasta landet. Valadûn spred fördomar grupperna emellan, och efter ett oförklarligt mord på en felicisk amiral (troligen utfört av en av Valadûns agenter) startade det oundvikliga kriget, det som i krönikorna kallas *Det Blodspillande*. Detta andra kîmzonska inbördeskrig varade i nästan 25 år, och under denna tid dräptes nästan hälften av felicierna och nästa alla farkhônerna innan de senare gav upp och flydde mot Akrogals fastland. Deras vedermödor voro dock icke slut ännu, ty i samma stund då de fick Akrogals land i sikte anföllo Valadûns skepp och nedgjorde farkhônerna mangrant.

Därefter vände Valadûns flotta stäven mot Garumos, och felicierna, som decimerats till ett ytterligt fåtal under nekromantikerns attacker, flydde även de. Deras tolv silverne skepp (somliga mena att blott tre skepp undkommo) seglade västerut mot nya kuster och en ny framtid. De som seglade med dessa skepp har senare kommit att kallas *Kalameikos Barn*, efter de flyendes ledare Kalameikos.

Valadûns synder kom dock att straffa sig själv, ty i samma ögonblick som han satte sin fot på Garumos jord svepte en väldig orkan över ön och blåste bort all mull på dess yta. Hela den odöda hären fördes ned i havet av vindarnas vrede, och Valandûn själv gick förlorad för alltid. Detta inträffade ungefär samtidigt som profeten Odo föddes på Caddo. Sedan den dagen är Garumos blott en kal klippa i havet, och ingen har vågat sätta sin fot på ön sedan dess, trots att dess begravda rikedomar äro ymniga.

Efter åtta hårda månader av hemska stormar och konfrontationer med fruktansvärda havsmonster, om vilka berättas i diktcykeln *Kalamekiden*, kommo Kalameikos Barn slutligen fram till ett nytt land. De döpte det på kîmzonsk tunga till *Tiron Cruvi*, vilket betyder 'det gröna landet'.



BERÄTTELSER FRÅN HYNSOLGE

SKAPELSEN

Enligt Parbagkulten är följande skapelseberättelse den enda sanna. Kultens medlemmar tolererar andra religioner, men skakar förundrat och roat på huvudet åt övriga kulter och myter.

Altor var en gång inbäddat i is och snö. Solen bröt sig fri och började vandra längs himlens bana. Den väckte en varelse, som formats ur en is, som hade börjat röra sig i det begynnande ljuset. Det var Anyak, Ljusgivaren. Sedan den dagen har Anyak alltid sin blick vänd mot solens ljusstrålar. Tillsammans smälte de den is som täckte planeten. Kontinenten Ereb skapades, och av den smälta isen blev hav och sjöar.

På Ereb dväljdes nu allehanda primitiva varelser, och Anyak såg behovet av ordning. I hans kropp väcktes en fråga, som han framlade för Solen, vars svar blev en kvinna av dubbel härkomst, av sol till hälften och tillika av jord. Hon blev hans hustru och kallades Angusia, Portarnas Väktarinna. Med hennes hjälp samt de fyra barn som föddes samtidigt, två söner och två döttrar, fullbordade han skapelsen av en ordnad värld.

Sonen Ulvar väger upp sin faders ljusa och varma krafter med sina kalla och mörka. Grilovana vakar över väder och vind och bidrar till att Ereb blir fuktigt och bördigt. Hennes syster Samyyd, fruktbarhetsgudinnan, låta grödor växa och träden bära frukter. Reogil, den yngre sonen, formar skogar och fyller dem med vilda djur.

Emellertid upptäckte gudarna snart, att Altor blev alltför trångt. Det fanns behov av en dödsgud eller –gudinna. Ulvar och Grilovana fick dottern Bolgove, Tystnadens mästa-

VAD DEN GAMLELEGOSOLDATEN SÄGER

Den gamle legosoldaten tömde bägaren i ett drag, rapade och strök skummet från skägget. Långsamt rätade han på ryggen och pekade ned mot benet, som slutade strax under knät. Med hes röst började han berätta:

"Jomen, mine bröder, en annan har vatt me om ett å annat. Denne skadan fick jag i Hynsolge för tu år sen. Undertecknad hansjälv va me i Nya Armén och slogs vid den mäktige Abrahim Stenklos sida mot rövarbaron Wijkes män i Galdinor. Vi vann slaget, men en annan hade otur och fick en skäkta i gamla benet." Soldaten tände pipan och tog ett djupt bloss innan han fortsatte.

"Tjae, benuslingen infekterades och eder ödmjuke berättare blev tvungen att låta kapan'. Vore det inte för det, så skulle en annan fortfarande ha slagits i Upprore där borta. Det säges, o mine vänner, att kung Mefimor tänker belöna di bäste kämparne me guld och adlige titlar slikt han vinner över feodalerna. He e könstigt att inte fler unge hetsporrer sökt sig till Hynsolge. Där finns chans till all lycka i världen för en dugliger soldat. Risken att gå åt på kuppen är rätt liten; Nya Armén har vid det här laget i stort sett vunnit.

"Ni bör dock ta de lilla lugna, det har sagets mig att de lortiga adlingarna ha hyrt in en massa me svartfolk till sina härar, å såna är ju aldri trevliga..."

VAD DEN ERFARNE ÄVENTYRAREN SÄGER

I min ungdom reste jag vida kring i östra Ereb. En av mina hemskaste upplevelser utspelade sig i landet Hynsloge, där jag tillsammans med några andra armstarka äventyrare skulla plundra en forntida skattgömma. En av oss hade kommit över en karta med en hänvisning till en bergsknalle några fjärdingsvägar söder om Bolbosa, och efter att ha grävt och hackat i fyra dygn hittade vi den stenskiva som tjänade som port. Vi forcerade den och klev in i en smal gång. Till min fasa, och till tre av mina kamraters död, var gången utrustad med en fruktansvärd fälla, och vi andra tog det lite försiktigare i fortsättningen. Vi lyckades pilla isär två andra fällor innan vi kunde undkomma med två välfyllda skattkistor. De visade sig innehålla mängder av gamla krunska och efariska konstverk och smycken, och vi delade lika på bytet och tog farväl av varandra. Jag och min följeslagare Angus Mikal drog vidare mot Krun, medan de andra stannade i Hynsolge och festade upp sin andel av skatten. Efter två veckor insjuknade Angus och dog på några timmar. Jag försökte kontakta mina kamrater i Hynsolge, men fann att alla var döda utom en. Jag träffade honom på hans dödsbädd, och i sitt sista andetag berättade han att han trodde att skatten var förbannad. Jag reste tillbaka till skattgömman och återställde min del av skatten, och mycket riktigt; jag insjuknade svårt efter bara några dagar, men lyckades återhämta mig. Sedan den dagen har jag inte satt en fot i Hynsolge.

VAD DEN SNIKNE KÖPMANNEN SÄGER

[Mycket arrogant, uttråkat och överlägset] Ja, mina kära vänner, landet Hynsolge ligger ju förstås *lite* avsides för att det skall löna sig för *mig* att handla med det. De lär visst vilja ha tyger och metaller, men det var länge sedan *jag* brydde mig om sådana billiga varor. [Gäsp] Förresten, de lär visst avla goda springare därborta i Hynsolge, eller vad det nu hette. Jamarundtravarna, tror jag de kallas... Min mycket gode vän, storhertig *Jissef* av Berendien, säger sig vara mycket nöjd med sitt köp. [Gäsp] När jag gräver i mitt minne kommer jag just på att det finns en liten pittoresk stad därborta, Gråborg om jag inte missminner mig, där de gör fina silversmycken, och i västra Ereb är hynsolgiska fotbeklädnader populära, men det där kan säkert pråmdragarna nere i hamnen berätta mer om. De vet säkert mer om det där landet ni pratade om; jag har inte hört något om det sedan de oborstade bondtölparna där borta startade sitt fåniga Uppror...

VAD DEN MÄKTIGE MAGIKERN SÄGER

[Entusiastiskt och ivrigt] Ja, Hynsolges historia är ju förstås mycket intressant ur arkanmagisk synvinkel, ty under den tredje konfluxen, på sommaren 600 före Odo, måtte hans minne leva länge än, slog en komet ned i landet. Ja, så var det, och jag läste just i den förträfflige, sorgligen hädangångne, filosofen och siaren Merab Ajakanas verk, *Värdsalltets mysterium*, en intressant teori om att kometen härstammar från den illa beryktade himlakroppen Raukhra, även känd som Röda Månen. Jag blev så fängslad av Ajakanas avhandling, att lilla jag personligen beslöt att rota lite i saken, och jag har nyligen inför de Tolv Lärde i Entika lagt fram en liten Pro Memoria som understryker Merabs påstående. Ja, jag kanske bör ju kanske tillägga att jag inte *helt* instämmer med den gode Ajakana, han påstod ju som bekant till exempel att kometen har demoniska egenskaper, och att en ond sekt byggdes upp omkring den, men detta har jag svårt att tro. Jag hoppas jag blir gammal nog att själv kunna undersöka saken.

Ja, nu när vi ändå är inne på Hynsolge så skall jag kanske påpeka att det finns en utmärkt skola för ljus– och eldbaserad elementarmagi, Cerpedus-Ib-Anyak i Ansorvia. Det är ju förstås egentligen ett kloster, så det är lite påfrestande att studera där, men deras lära verkar sund. Jag tror man dyrkar Anyak, en heliofigurativ deos, ja, en solgud alltså, och det ligger ju inte helt långt ifrån vår egen älskade Etin.

rinna, som blev härskarinna över de döda. När en själ lämnar kroppen kommer den först till Bolgoves salar. Vid porten vakar Angusia, och om man har uppträtt ociviliserat i livet, får man återvända till Altor i form av en ociviliserad varelse, t.ex. en varg. I annat fall släpps man in och får rannsaka och rena sitt samvete från dåliga minnen. Efter sju dagar och sju nätter får man återförenas med sin döda kropp för att drömma sköna drömmar i evighet. Om kroppen inte är begravd är det dock risk att man blir odöd. Därför är människorna mycket noga med att begrava sina döda.

Samyyd och Reogil fick också ett barn: sonen Bolthar. Han blev stridens gud, och alla krigare följer honom. Parbagernas lärjungar ser inte striden som något ont. Bolthar behövs för att se till att striden går rätt till. Han vill inte veta av några bakhåll eller stötar i ryggen.

Julsuian, ende son till Bolgove och Bolthar, blev dock gudafamiljens svarta får, till Anyaks sorg och förtrytelse. Även i den mest gudainspirerade ordning finns därför kaos. Helst hade Anyak velat stryka Julsuian från sitt pantheon, men även Julsuian härstammar, som han själv, från solen i rakt nedstigande led. Man utplånar inte ett solens barnbarnsbarn, ej från sitt medvetande, ej ens från sin familj. Man accepterar, om än med gråt i sitt hjärta. Även gudar kan gråta.

Så blev Julsuian kvar och för alltid existerande som en av de nio, även om många försöker glömma hans existens. Han har en otrolig förmåga dock att dyka upp i de mest civiliserade samhällen.

Gudarna rör sig mitt ibland övriga varelser i denna världen men på ett annat plan. De mottar med upphöjt lugn sin skapelses dyrkan. De ingriper sällan och överser ofta, men när de någon gång skymfas djupt drabbar deras vrede skapelsen med fruktansvärd kraft.

ENHÖRNINGENS FÖRVANDLING

eller, En symbols tillblivelse

Enhörningen är som bekant en timid varelse, som symboliserar renhet och oskuld. Även i Hynsolge var enhörningen allmänt känt som ett sådant intelligent och skyggt väsen. Dock står sig renheten och godmodigheten ibland slätt mot ondskans och grymhetens förtryck. Enhörningens fördragsamhet mot denna världens onda vindar och uppböjdhet över andra väsens konflikter var stor. Dock hände något i Hynsolge som förändrade allt detta.

En enhörning förälskade sig som enhörningar ibland plägar göra i en förunderligt skön jungfru, som var en den enklaste tjänarinna hos en rik man. Den rike mannen ägde allt. Trodde han. Men så en dag råkade hans ögon falla på den enkla tjänarinnan, och han flämtade av åtrå. Till alla sina ägodelar fick han nu ingen ro, förrän han hade nedlagt den sköna jungfrun, som flydde honom som hjorten försöker undkomma en av hunger ylande vargflock. Han förgick sig mot den sköna på ett brutalt och grymt sätt...

Enhörningens nyss så blida och milda ögon sköt vid vetskapen om jungfruskändningen ljungande blixtar och saktmodigheten övergick i djupaste raseri (d.v.s. han blev guuuudförbannad). Med flygande man och dånande hovar dundrade den fram mot den häpne jungfrurövaren. Den böjde sin vackra, vita nacke och rände sitt vridna horn i den grymme mannens stoltaste kroppsdel (aj!). Jungfrun var hämnad.

Så blir enhörningen i Hynsolge symbolen för revolutionen mot feodaladelns förtryck och grymheter. De grymma adelsmännen måste nu stympas som hämnd mot det övervåld, som sedan länge ägt rum mot de egendomslösa och småbönderna som alltså symboliseras av jungfrun. Så kan det blidaste fabeldjur förvandlas till ett hämndens redskap.

LEGENDEN OM FINGAL

Detta är legenden om ädlingen Fingal Gorrond. Det som här berättas utspelade sig i en tid, då de ädle gjorde sig förtjänta av namnet och talade ädelt och tänkte ädla tankar och då gudarna ingrep på de ädles sida i en ädel strid.

Hynsolge var terroriserat av svartfolk. Som maskar i ett äpple härjade de i landet. Som en häl, som krossar en från trädet fallen frukt, förgjorde de envar stackare, som kom i deras väg. Landet hukade sig i skräck, förtvivlan och hopplöshet.

Ädlingen Fingal hade visat en näst intill gudomlig styrka redan som liten, då han tappert lyckades rädda en liten flicka från en varghonas käftar. Nu fick han för var dag av svartfolkets härjningar allt större visshet om att han var ägnad åt ett stordåd, som skulle ge eko långt utöver Hynsolges gränser.

I skymningstimmen grep han sitt blixtrande slagsvärd och red mot den fruktade blodsalven Korumil Gormowac och dennes svartfolksarmé. Om själva den strid som följde sjungs och berättas mången märklighet. Att solguden själv kom Fingal till hjälp, därom råder intet tvivel. Den glans som omgav Fingal i det bittra slagets sista avgörande ögonblick sägs ha bländat svartfolket som blixtrande vita knivar. Och ekot av det himmelska dånet och svärdens klingande genljuder ännu djupt inne i Gormowacs skog, dit Korumil ömkligen flydde.

En del menar att denne blodsalv sedan dog av sviterna efter striden. Andra är dock övertygade om att Korumil i skogen bidar sin tid, och att han kommer tillbaka snart nog. I onda tider sägs Korumil vara den bakomliggande faktorn och idégivaren. Under mer sekulariserade perioder lever Korumil enbart som den, som mödrarna skrämmer sina barn med, när de vägrar att lyda: *"Om du inte lyder, mitt barn, kommer Korumil och tar dig."* En del säger sig ha hört om en märklig och skrämmande skepnad i skogens djup, som lallande tvättar sitt hår i människoblod och äter levande fåglar.

Ryktet om Fingal spreds vida omkring långt utanför Hynsolges gränser, och när vid hans död en nova tändes på himlapällen, var grunden till den sedermera i Hynsolge så populära Fingalkulten ett faktum.

ENHÖRNINGENS SÅNG

Enhörningens sång, skriven på prangi, har en suggestiv rytm som tyvärr inte låter sig fångas i en översättning. Den har blivit Nya Arméns kampsång.

Nu är den enhornades tid
Blott den fattiges värdighet valid
lyss till den vita hästens lockande rop
Förr mild och jungfruleligt blid
Nu hornet sig vrider till strid
Folket en gång en oordnad hop
enat nu står mot oförrätt himmelsvid
Enhörningen ej längre timid
Lockar med fladdrande man till strid,
till strid

Följ vår enhornade vita häst
Förenas vi skall i tusenhövdad protest
Vi dricka skall ur hans frihets källa
Hör Agilas melodiösa manifest
Vår kamp är ädel och honest
Förtrycket vi nu må vedergälla
med en samlad segergest
när friheten vi har befäst
En gång ska enhörningen kalla Till fest,
till fest.

GORMOWACS SKOG

I landet Hynsolge ligger Gormowacs skog. Skogen är ond. Den har inte alltid hetat Gormowacs skog, och den har inte alltid varit ond.

En gång var skogen som alla skogar, varken ond eller god. Den beboddes av alla de djur, som av skogen får sin näring. Den gulögda räven dödade visserligen för sin hungers skull en rapphöna ibland. Men när dess mage mättats dödade den inte mera förrän nästa gång hungern slet i hans inälvor. Vargen rev en hjort ibland, men den hade många hjortar att välja bland. Hjortarnas kollektiva lycka påverkades inte nämnvärt av att en av flockens svagare medlemmar på så sätt försvann.

Kanske var vargens gärning rentav god.

I trädens kronor och grenveck, i stubbar och under stenar, i busksnåren och nere i mossan, bland trädens rötter, ja, i hela skogen sjöd det av liv, av däggdjur, fåglar, kräldjur, insekter och allsköns andra varelser i fulländad harmoni med varandra och med skogen själv. Balansen mellan rovdjur och övriga djur var perfekt. De djur, som blev rovdjurs föda, hann aldrig varsna sitt öde, aldrig uppleva den jagades skräck.

En mörk natt lystes skogen upp av något ont och skrämmande, som kom från himlen ned och slog ner mitt i skogen. Sedan dess var inget längre sig likt. Fasa grep skogens invånare. Borta är vargens tjut. Hjorten darrar för okända fiender. Alla djuren känner en iskall skräck inför varelser, som de ej känner vare sig till namn eller verkan.

Människorna i Hynsolge undviker skogen, och de äventyrare, som hittills har dristat sig att gå in i den för att lösa dess gåta har ej därefter skådats av människoöga.

SKATTEINDRIVNING

Feodaladeln hade ofta hemska metoder att få som den ville. Det berättas om en gammal man, Rågot, och hans två söner Dedor och Wäske. Historien ägde rum för åtskilliga år sedan, men de fattiga berättar den från generation till generation, och den bidrar inte till att öka adelns popularitet. Rågots hustru dog tidigt på grund av utmattning och förtvivlan. Familjen hade några karga jordlappar och ett par magra kor. De var mycket fattiga och hade knappt mat för dagen. Så blev det då dags för skatteindrivningen. Markisens män kom för att hämta de kornsäckar och den halva ko som familjen var skyldig. Rågot vädjade till fogdarna och bad om uppskov. Utan kornet och den ko de skulle bli tvingade till att slakta, skulle de knappast klara vintern. Fogdarna sade, att om Rågot och hans söner arbetade lite bättre skulle de nog få mer att äta. Eftersom Rågot hade varit så uppkäftig, fortsatte de, skulle de ta hela kon i stället för halva. Det var inget att göra annat än att ge med sig.

Vintern kom. Den blev kall och torr, och den andra kon blev sjuk och dog. När våren kom blev Wäske överkörd av en fogdes vagn. Han bröt ett ben. Fogden grämde sig mest över att han kört av vägen, och han bannade Wäske och hotade honom med fängelse. Benet hade ännu inte läkt till sommaren. Nu var de bara två som kunde arbeta. Till hösten kom fogdarna åter för att inkassera skatt. De tog sina kornsäckar, men blev förgrymmade när familjen inte hade någon halv ko. Rågot skulle få en vecka på sig att skaffa kon. Annars skulle han spärras in i baronens fängelsehålor. Den stackars Rågot visste inte, vad han skulle ta sig till. Han hade inga pengar att köpa en ko för, och kornet behövde han för vintern. Tillsammans med sin äldste son gick han till fogdens gård och erbjöd Dedors arbetskraft som betalning i stället för kon. Det gick fogden med på och ordnade en spilta i stallet där Dedor fick sova.

Vintern blev kargare än den förra. Rågot skötte om Wäske, och de åt sparsamt av sitt krympande förråd. Men en morgon fann Rågot sin son kall och stel i sin bädd. Han hade dött av undernäring och köld. Rågot beslöt att hämnas på fogdarna som gjort honom detta onda. Sent en kväll gick han till fogdens gård med sin slitna klyvyxa i nävarna. Han vräkte sig in genom fogdens sovrumsfönster och dräpte karlen. Sedan väckte han sin son och flydde. Vid gryningen upptäckte man fogdens lik, och snart fann man, att drängen var försvunnen. Ett uppbåd fann de båda männen före skymningen samma dag, och båda anklagades för brottet. De spärrades in i baronens fängelsehålor. Ingenting fick de att äta under den tid de var där, och de fångade spindlar och råttor för att stilla sin hunger. En morgon kom vakterna för att hämta Dedor. Rågot protesterade förtvivlat och skrek efter vakterna, att det var han som dräpt fogden och att de skulle spara hans son. Ingen tycktes höra hans bekännelse. Samma morgon högg man huvudet av Dedor, och sju dagar senare blev det Rågots tur. Den arme mannen se sin sons ruttnande kropp hänga upp och ner i ett träd, innan han själv blev halshuggen.

Detta, mina vänner, var bara ett av adelsmännens onda dåd. Bara Gudarna vet, hur många de har behandlat på samma sätt, hur många de har drivit mot undergång genom förtryck, grymhet och förakt för de förtrycktas människovärde. Husdjuren behandlade de bättre än de mer eller mindre livegna bönderna och egendomslösa.

EN RESESKILDRING

Följande reseskildring skrevs av en kardisk legosoldat som en allmän introduktion till legosoldater som ämnade ta anställning i Hynsolge.

OM FÖRLUSTELSER

På större värdshus är det vanligt att trubadurer och andra musiker som underhålla gästerna. Det är då brukligt att ge ett till tre koppar-mynt i belöning till barderna, men om dessas sång icke faller en i smaken är det likaså brukligt att medelst högljudda rop mota honom från estraden. Utländska och alviska trubadurer äro undantagna från det allmänna främlingshatet, ja, de uppskattas till och med. Tyvärr äro de icke så vanliga, men de lokala talangerna gå inte heller av för hackor. På landsbygden är nöjesutbudet sparsamt.

— — —

OM BRUK AV VAPEN

Hynsolges och Hamelliens traditionella vapensköld är helsvart med en silverfärgad, sjuuddad stjärna i centrum. Den symboliserar Fingal Orchnackare och därmed Hynsolges sammanhållning. De enskilda länen bära denna symbol i ett avskuret fält längst uppe till höger på skölden. Resten av skölden är specifik för varje län. Brangorias vapen är en röd drakorm på silverfärgad bakgrund, och Sirigons är svart med Angusias gyllene nyckel. Var gång man skådar en fana eller ett banér med något utav länens vapen är det sed att buga tre gånger, och de som underlåter denna enkla gest av högaktning riskerar att berövas ett silvermynt av ordningsmakten.

Högättade legoknektar i riket Hynsolge göra bäst i att icke öppet visa sin härkomst bland allmogen, då denna ofta är fientligt inställd gentemot allt vad ädelborne heta. Det rekommenderas sålunda icke att man öppet bär sin ätts vapensköld om man vill hålla sig på god fot med folket.

— — —

OM RELIGIONER

Folket i Hynsolge är ofta varmt religiöst, och man värnar om att iaktta de liturgiska tillvägagångssätten av vördnad för de högre makterna.

Gudomen Julsuian kallas även Lättsinnets slav, och dyrkas endast i hemlighet. Knektar som värna om sitt goda rykte bör bemöda sig om att undvika hängivna dyrkare av denna gudom, medan mer lättsinniga och glädjesträvande personer kunna få stort utbyte av hans dyrkares sedvänjor.

Bolthar är krigsguden och hålles högt i ära av var hynsolgisk stridsman. Hans anhängare bära tvåhandade bredyxor, men ringa skydd. Kultens ledare, den legendariske Eb-Bolthar, sägs ha isolerat sig i bergen norr om Hynsolge, men ingen har sett honom på trettio år.

Bolgove kallas även Tystnadens mästarinna, och i hennes anhängares närhet, och i synnerhet i hennes gravplatsers närhet, bör man icke göra handlingar som kan tänkas kränka hennes fridsamma kynne. Bolgoves prästinnor äro ofta de som röja slagfält efter bataljer, emedan hynsolgerna ha mycket hårda straff för likplundring.

Ulvar är mörkrets gud, och i städerna dyrkas han uteslutande av brottslingar. Det finns inga tempel tillägnade Ulvar, men ceremonier ske utomhus nattetid när himlen är molnfri och Lunas ansikte syns tydligt.

Anyak Ljusgivarens är den mäktigaste av Hynsolges många gudomar, och hans tempel är ofta byggda av vit marmor. I det runda bönerummets centrum brinner en evig eld. Hans präster klä sig i vita tunikor med en fyruddig sol broderad på ryggen. Ej heller bära de vapen eftersom man inte nedlåter sig att bruka den sortens fysiskt våld. Man bör icke heller bruka våld på en anhängare av Anyak, då hans prästerskap ofta är bevandrat i magi.



OM JORDUASHUR

Det som följer här är ett utdrag ur den solunske handels– och upptäcksresanden Ibram Shahalats reseskildring "Codex Ereb Altoria", översatt till jori av den kardiske munken Bertomolia från Bry, samt tolkat till er av mig, broder Laurentius av Botala, med mina egna kommentarer. I nådens år 609 efter Odos födelse.

På den åttonde månadens tolfte dag, sexton månader efter den dagen då jag påbörjat min resa, lämnade fartyget Trichias hamn för att fortsätta norrut.

I de länder som ligger norr om min nuvarande position bor, har det sagts mig, endast en ras av vilda barbarer som inte sällan ger sig ut för att plundra sina grannar i söder. *(Detta stycke torde i original ha lytt: I de länder som ligger norr om dessa förgätna öar bor, har det sagts mig, endast en ras av vilda kämpar som då och då ger sig ut för att med framgång plundra sina knappt civiliserade bröder längre söderut. — Övers. anm.)* Och norr härom endast vad man kallar *Ultima Thule* — Den yttersta norden, täckt av is och snö.

— — —

Då vi nådde det omtalade barbarlandet fann vi att ryktet föregott oss, ty den lokale hövdingen var mån om att göra ett utomordentligt intryck på oss och var därför ute och mötte oss med hela sin krigsflotta. Allt som allt räknade denna flotta tjugofyra av de små lustiga, flatbottnade fartygen som jag tidigare beskrivit. *(På annan plats i krönikan. — Övers. anm.)* De var alla smyckade med egendomliga idoler och underligt mönstrade tyger. När vi hälsats välkommna och utväxlat gåvor med härskaren, som titulerades "jarl", fördes fartyget skickligt in i den långgrunda hamnen av två nykomna lotsar vars enda kommunikation med skeppsgastarna bestod av visslingar och gester, eftersom de inte talade ett ord av det språk som används söderut. Språket här

VAD DEN GAMLE LEGOSOLDATEN SÄGER

Tja, jag har ju aldrig träffat någon jordukærl, men en bekant till mig tjänstgjorde i kungens av Kardien livvakt samman med en flock jordukærlar. Med tanke på vad han har berättat kan jag bara instämma i talesättet 'För nordmännens raseri Etin bevare oss!'

Jordukærlarna leva i stor utsträckning av att plundra feta riddare i Klomellien, Magilre, Trakorien och till och med Kardien, och därigenom giva de oss legosoldater ett levebröd. Jag tror dock ändå att jag skulle uppskatta mer om de höllo sig borta från *våra* kuster...

Enligt vad jag har hört äro alla jordukærlar krigare, eller åtminstone stridskunniga, även kvinnorna. De använda vanligtvis långa svärd och stora, runda sköldar som det krävs mycken rörlighet för att komma runt, men många använda också enorma, tunga yxor som de svinga med bägge händerna.

Jordukærlarna, eller skäggingarna som de oftast kallar söderöver, lär vara formidabla i strid; min kardiske kamrat har flera gånger haft dem att tacka för sitt liv. Många utav dem kallas för bärsärkar, och slåss totalt utan vett och sans. De äro rent ruskiga att se; de bli som helt galna och näst intill osårbara. Åtminstone bry de sig inte om sina sår. Mitt råd är att ni hålla er på god fot med jordukærlarna...

VAD DEN ERFARNE ÄVENTYRAREN SÄGER

Jorduashur, tja det är i varje fall Erebs nordligaste land. Det lever visst folk där, trots kylan och det usla klimatet, skäggingar kallas de här nere i södern, men jag tror att de själva kallar sig jordukærlar. Jordens härskare, tror jag det betyder, men säg det folk som inte anser sig vara jordens härskare, ha, ha.

Det finns dock flera andra raser där, mest dvärgar och orcher, men jag har även hört att några alver lever i skogarna där uppe. Jag trodde inte alver levde så långt norrut, det kanske är frostalver...

Det sägs att de inte har så mycket skatter och sånt, men eftersom de är riktigt duktiga på att plundra andra, rikare länder, så tror jag personligen att det kan finnas en hel del smått och gott där uppe i kylan. Å andra sidan skulle jag nog packa ner det riktigt stooora svärdet innan jag gav mig upp till deras länder; de lär vara riktigt ruskiga på att slåss.

VAD DEN SNIKNE KÖPMANNEN SÄGER

Jaha, Jorduashur. Och vad får jag för att jag ödslar min dyrbara tid med detta avlägsna land, då? Ett helt silvermynt, tack för det, min herre.

Ja, om du frågar mig så skulle jag vilja säga att det enda goda som Jorduashurs existens för med sig är att man kan handla timmer av dem. Som ni säkert vet, så är det brist på trä i de flesta av Kopparhavets sjöfarande länder, så på den traden kan man göra sig en god slant.

I övrigt är jordukærlarna, som de kallar sig, varje sjöfarares skräck. Varje vår åker de ut med sina långa skepp och plundrar varthelst de kommer åt, utan att bry sig om vare sig gudsmäns eller kämpars tal. De fruktar icke avstånd nämnvärt; såväl kardier som kruner har fått smaka på deras stål.

Som handelsmän betraktade är jordukærlarna på sitt sätt hedersamma. Kan man bara hålla sig borta från deras vapen så betalar de rättmätigt. Tyvärr så tar de oftast vad de vill ha utan att betala med annat än strid, så mitt råd till alla handelsmän är att ta med sig rikligt med svärd och kämpar om de skall resa i jordukærlarnas vatten.

VAD DEN MÄKTIGE MAGIKERN SÄGER

Min vän, jordukærlarna, eller skäggingarna som de ofta kallas, är i sanning ett egendomligt folk. Deras gudar, Æsìr, som även är ransardernas beskyddare, lär vara ett magikervänligt släkte, och det är allom väl känt att det bland skäggingarna finns en hel del dugliga magiker, deras ringa bildning till trots.

Inte för att det stör mig, men det är ändå en rätt främmande syn att magi och religion hör ihop. Det är antagligen därför som de har så pass lite kontakt med länder där den Lysande vägen råder, den läran har ju som bekant en annan syn på saken...

Bland skäggingarna är det alltså bara prästerna som är magikunniga. De utmärker sig från de övriga på att de är rakade i ansiktet, och därför kallas de ofta för 'de rakade'. Bortsett från sina plikter som magiker sysslar de också med hemska blotsoffer och blodiga åkallelser av sina hedniska gudomar. Av detta kunde man lätt tro att jordukærlarna är nekromantiker, men faktum är att man i huvudsak inriktar sig på en speciell form av symbolism, där arkana runor används i stället för de hettiska symbolerna, som är brukligt i övriga Ereb. Mig veterligt har ingen löst gåtan med de jordiska runornas magi, och skäggingarna själva vill inte gärna lära ut någonting.

i norr är hårt och konsonantrikt, det liknar verkligen landskapet med alla klippor och kala berghällar.

I staden blev vi, som seden tydligen föreskriver, först serverade mat. Det är inte konstigt att invånarna i detta land äter så mycket som de gör, de bor ju i ett utomordentligt kallt klimat. Sedan blev vi förevisade den lokala härskarens livvakt, den så kallade "hirden". Detta var en hop odisciplinerade, råa krigare som inte såg ut att nånsin hört ordet finess, än mindre ordet nåd, som min käre följeslagare påpekade. Vi berömde härskaren mycket för hans trupper. Det var säkrast så, man vet ju

inte vad barbarerna skulle kunna hitta på annars.

Dessa barbarer har en förkärlek för att använda stora, för att inte säga enorma, yxor, som de sköter med yttersta noggrannhet. Dessa ohyggliga vapen avsedda att med sin tyngd snarare än sin egg, klyva motståndarens sköld, och således göra slut på striden i ett enda hugg. Var och en av dessa yxor väger gott och väl mer än ett stort fårben. *(Det rör sig om ca. 10 – 15 kg. — Övers anm.)* För att hantera dessa monstrum använder de sig av en speciel teknik som först verkade väldigt avig och obegriplig, men när min käre vän och följeslagare, Hesikk, väl tagit några lektioner av en av livvakterna svingade han jätteyxan som en av dem. Krigarna här är stora och tysta män, som ser ut att bära de ödsliga viddernas hela ensamhet med oavbryten melankoli. Man kan säga om dessa nordliga män att de är som mammutar, ensamma och isolerade är de fruktansvärda, hur skall de då vara i grupp? Det är svårt att på ett lättfattligt sätt fånga mentaliteten bland detta folk, som mest ser ut att bestå av fruktansvärdakrigare, stolta jarlar och stormän eller underliga, dolska magiker, som praktiserar en för mig okänd form av magi.

Uppdelningen mellan män och kvinnor verkar inte lika viktig här, man kan se flera kvinnor med med vapen än utan, och de verkar alla klädda ungefär lika, en skjorta, en eller flera tunikor över ett par långa byxor, ett stadigt bälte med flera pungar och börser, och ofta en lätt mantel med hätta. Ibland bäres ett lätt läderharnesk under tunikan. Dessa kläder bär de hela året efter vad vi fått höra. De enda undantagen är när man rustar till krig, då bär man någon typ av lätt rustning, läder eller ringbrynjor är vanligast. Vi såg överhuvudtaget aldrig något tyngre än fjällpansar hos dessa människor, även om tekniken inte syntes obekant för deras smeder.

En dag fick vi höra att deras furste skulle komma till köpingen, *(staden, med Erebska mått mätt, Halle. — Övers. anm.)* så vi rustade oss till hov i våra finaste skrudar. Konungen, det vill säga Harald Krokig, hade just återvänt från ett segerrikt anfallskrig mot barbarerna som hotar söder om hans rike, och han sades ha flera troféer att visa upp. Vi trode att detta skulle bestå i en hoper avhuggna barbarhuvuden, och beredde oss på en mycket smaklös men särdeles intressant kväll vid det jorduashurska hovet, men blev glatt överraskade när man nöjde sig med att visa upp flätor av skägg och hår tillsammans med fiendens hjälmar. Visserligen är ju innebörden det samma, men det är i alla fall smakfullare. Vi blev dock anförtrodda att det var sed att befälhavaren efter en seger alltid skulle titta på trofeérna, så att säga innan dessa var preparerade, och kommentera dem om t. ex. snittet, någon lustig grimas eller ett välkänt ansikte.

Vi väntade oss när de sa hov, att bli förda till furstens tron i en tronsal, så var inte fallet. När vi klev in i "tronsalen" visade detta sig vara en stor hall fylld med bord och bänkar, som till ett dryckeslag eller en fest. I ena änden stod så högsätet, en knappt utsmyckad stol med högt ryggstöd. Detta var inget mot den prakt som mött oss vid hoven i söder, men jämfört med att alla andra, jarl såväl som karl, satt på långbänkar med i bästa fall väggen som ryggstöd, så var "tronen" i sin enkelhet värdig och respektingivande.

Innan jag går vidare kanske jag skulle nämna något om hur husen i detta land är uppförda. Väggarna är oftast timrade, endast finare hus, så som de i konungagården, är murade. Huset består av en enda hall som sedan avstyckas med skiljeväggar till olika rum. I mitten av huset, som ett hjärta, finns en stor eldstad, oftast en enda bädd av sten, öppen uppåt, där allt eldande, såväl för matlagning som för uppvärmning, äger rum. I taket, som ofta är synligt inifrån trots att ett och ibland flera våningsplan skulle kunnat rymmas över jordgolvet, finns en fyrkantig "tratt" för att leda in röken i ett hål i taket, och ut i luften. I en enda lång sal som denna var alltså hovet inrymmt. Denna sal kallades "Rikssalen" eller på deras eget språk "Lantkammar", och här hölls även alla krigsråd, högre domstolar, och konungavalen. Salen var längs väggarna smyckad med polerade rundsköldar i silver och guld, och bakom tronen stod en kista, till bredden fylld med armringar av blankt guld. Dessa ringar, och ibland även en sköld, utgjorde konungens kassa för att belöna sina hjältar och skalder. Även vi erhöll några av dessa ringar.

Efter en givande och rolig kväll vid hovet, steg vi tidigt upp för att fara vidare.

— — —

När vi anlöpte hamnen i Sigsdal, slogs vi av de rikliga mängderna av dvärgafolk som dvaldes där. Vi trodde att detta berodde på något krig nyligen, och att dvärgarna var krigsfångar. Men till vår häpnad fann vi att man här handlade så friskt med dvärgar, att dessa respekterades som medborgare i landet. Något sådant har vi aldrig sett tidigare, även om fraterniserandet med dessa underjordsvarelser var mycket riklig även i vissa delar av Zorakin. Detta var kanske den sed som vårt sällskap fick svårast att överse med.

Vi lämnade inom kort denna hamn, som trots sin litenhet dominerar metallhandeln i hela norra Ereb, efter vad vi fått höra.

— — —

Vi stannade inte länge i Lorthjop, för vi var tvungna att använda oss av de sista höstvindarna till att komma till sydliga trakter, men vi lärde oss att dessa trakter var nyligen erövrade från barbarena i öster, och att man på byn Lorthjops plats skulle anlägga en stad. Denna stad skulle döpas till Krakeborg, efter sin grundläggare. Vi var nu så långt nordost civilisationen sträckte sig i världen, bortom denna plats fanns bara barbarer, orchmän *(dvs. svartfolk — Övers anm.)* och minotaurer. Mycket lärorikt var det att vi fick se ett slag mellan orchmän och jarl Krokigs hird. När några kolonisatörer kommit till strid med ett antal av de svarta varelserna drog man ut för att rensa upp på boplatsen. De båda styrkorna möttes på eftermiddagen. I fyrkant rykte den etthundratjugofem svärd starka hirden fram mot orchernas sköldmur. Efter att ha gått disciplinerat mot varann i några minuter störtade så plötsligt styrkorna mot varann under vilda tjut. Min vän Hesikk reflekterade över att man kunde inte avgöra vems tjut som var värst, människas eller orch?

Slaget avgjordes väldigt snabbt, till människornas fördel. Under det att den tidigare nämnda bestialiska cermonin ägde rum fick vi tillfälle att tala med en krigare, som ansåg denna strid typisk för sin tid. Trots att dessa människor verkar så civiliserade lyser djuriskheten fram genom deras hinna när de slåss. Man skulle kunna tro att de inte ens kände till ordet taktik. Vid vår avresa skänkte oss jarl Krokig en båtminiatyr i rent guld. Vi fick en del betänkligheter då vi hörde att den var gjord av dvärgfolket, men beslöt att behålla den för att inte stöta oss med denne härskare.

Angående vår väg hem beslöt vi att resa samma väg som vi kommit, ty trots att deras bästa lotsar försäkrade oss att det gick att pasera den s. k. Demontungan längs farbara floder i Akrogal, hade vi ingen lust att byta vår bekväma båt mot en så öppen farkost som jordukærlarna benyttjar. Dessutom sades det att det ofta blev stridigheter mellan båtfararna och lokalbefolkningen då man korsade land, dragandes båtarna efter sig på stockrullar, och råkade störa någon boplats, och det ville vi inte riskera. Vi avreste då precis efter en halv månads uppehåll i Jorduashur, det nordligaste landet i Ereb, och med oss på färden följde åtta kämpar som en speciellt utsedd livvakt. Vi hyser stor förtröstan till deras duglighet.

— — —

Här slutar Codex Ereb Altorias första del, under återresan gjorde man endast korta återbesök till en del redan besökta ställen. Utav de åtta jordiska livvakterna som medföljde, klarade sju resan till Soluna, och de levde under många år som högt ansedda krigare. Då tre av dem vände hem påbörjades en ström av lycksökande att ta tjänst i de solunska emirernas livvakter, där man ännu i dag återfinner flera nordbor.

"Norr om Erebs egentliga centralområde, de bördiga slätterna kring Kopparhavets och Västerhavets kuster, ligger ett glest befolkat och synnerligen otillgängligt landområde: Jorduashur. Vi känner detta land endast genom de fåtaliga sagor och sägner som översatts till vårt språk och genom den välborne solunske upptäcksresanden Ibram Shahalats utmärkta, om än något åldrade, reseskildring från hans berömda seglats runt hela kontinenten. Av dessa källor kan vi snabbt dra slutsatsen att även om detta nordliga rike, 'Den höga kustens rike', vid första anblicken kan te sig intressant så är det onekligen ett barbarfolks försök att härma civilisation vi ser och inget annat.

"Det finns alltså ingen anledning att utforska eller undersöka denna vildmark annat än för att möjligen fastslå att naturen där inte stort skiljer sig från de mer normalt tempererade områdenas, eller andra rent zoologiska skäl."

— Ur *"Världens Geografi, band XII"*, lycéet i Pendon.



BERÄTTELSER FRÅN KARDIEN

Följande brev skrevs av Blattus Kroknäsa, en caddisk magiker bosatt i Ekeborg.

Bäste Lukar!

Anledningen till att du inte hört av mig på länge är att jag numera är bosatt i Ekeborg, där jag studerar på Akademin för Elementaristernas Skolning. Du förstår säkert; sedan födseln har min vilja att lära mig magins inre mysterier varit starkare än banden till fäderneslandet och dess perverterade religionssyn. Mitt hjärta var inte tungt då jag lämnade Valli för fastlandet, snarare tvärtom. En stor sten föll från mitt hjärta då jag äntligen anlände Kardien, ty här kan jag förkovra mig utan risk för inblandning från de dogmatiska prelaterna.

Inte heller ångrar jag mitt val i efterhand, tvärtom. Jag har lärt mig de Ytliga Mysterien och genomgått Sökandets Ritual. Mina krafter är ännu inte renodlade, men jag känner att jag blir starkare för var dag. Mitt kall till magiker har stärkts, och här på fastlandet kan jag göra mer för att bekämpa Ondskan än på det isolerade Caddo.

Det är av denna orsak som jag ber dig komma hit och sälla dig till mig. Jag minns hur vi som ystra ynglingar lekte svartfolk och riddare, och hur du alltid drömde om att svinga ett svärd för det Godas sak. Tro mig; här kommer du att få möjligheter till att svinga det mer än vad du någonsin önskat. Folk talar om ett gudsförgätet ställe i bergen, ett svart torn där svartfolk avlas av onda magiker; i Gladaskogen dre dagsritter härifrån lever svartalfer inom ett bågskotts avstånd; i norr har inbyggarna, de tappra och starka nordmarkarna, kämpat mot orcher i århundraden; piratankor, må deras släkte sjunka i havets djupaste gravar, härjar ständigt landets kuster, liksom de våldsamma nordmännen som varje vår och sommar kommer för att plundra de välförsedda riddarborgarna; kort sagt, här finner du ditt lystmäte i strid och äventyr.

VAD DEN GAMLE LEGOSOLDATEN SÄGER

Tja, för Kardien gäller ungefär detsamma som för Zorakin; de har inte alltför stort behov av legosoldater annat än i riktiga ofärdstider. De soldater som finns i landet är huvudsakligen adelsmännen, echtherna kallas de, och deras borgars garnisoner, men dessa behöver ju ständigt förnyas. Själv tjänstgjorde jag i tre år i Kungens livvakt; bra betalt, inte alltför mycket att göra, en vansinnigt tjusig uniform fick jag, men vår sergeant var en riktig översittare.

I livvakten träffade jag några skäggingar också, från Jorduashur tror jag de kom. Vi var strängeligen förbjudna att ha någon kontakt med dem, men om det var några soldater i Kardien som hade det bättre än oss så var det de. Kungen då var livrädd för komplotter och intriger, så han höll sig med ett manstarkt garde av nordbor, vilka var helt obundna av religion och släktband. Jag såg dem träna några gånger, vilket visade sig vara till stor nytta när jag senare, som vaktkapten hos greven av Hiterstrand i Nordmark, Kardiens nordligaste hertigdöme, hjälpte till att slå tillbaka en flock plundrande skäggingar.

VAD DEN ERFARNE ÄVENTYRAREN SÄGER

Kardien, ja, där har jag tillbringat mycken tid. Jag och gamle Blåluve Gormsson var med i sökandet efter Tallerinsbane på 80-talet, men som ni givetvis vet hittade vi inget förutom ett svartalfsnäste som inte gav särskilt mycket guld.

Efter det höll vi för det mesta till i bergstrakterna, där gruvarbetarna behövde hjälp mot svartfolken. Vi brände ut två orchernästen, men tyvärr så råkade det ena fatta eld så totalt att ingången till deras hålor rämnade, och trots att gruvarbetarna jobbade i tre veckor så kunde vi inte röja bort tillräckligt mycket sten för att kunna ta oss in. Jag undrar just vilka skatter som doldes där; i det andra nästet fann vi tillräckligt med guld för att alla tjugotre av oss kunde leva gott på det i två år.

Tyvärr blev Blåluve sårad i en av de sista striderna, så vi begav oss ned till Faltrax; ingen stor stad men med gott om kvinnor och handelsmän med alltför feta börsar. Vi hade nu som sagt ganska gott om guld, så vi levde gott ett tag tills Blåluve råkade vänslas med en greves fru. Blåluve tyckte det var en bagatell, men de kardiska adelsmännen glömmer inte så lätt... Nåväl, fler än en av hans män fick betala med livet innan vi lyckades fly. Sedan dess har jag inte satt min fot i det landet, trots att det finns gott om möjligheter att svinga såväl ett svärd som en bägare i det fagra Kardien...

VAD DEN SNIKNE KÖPMANNEN SÄGER

Kardien sägs vara ett ganska fattigt land, och handeln med utlandet är inte särskilt omfattande. Skenet bedrar dock; adelsmännen är rikare i Kardien är någon annastans, med Zorakin eller Magilre som möjliga undantag. De stackars handelsmännen och bönderna får dock betala höga skatter för sina värv, och de har därför inte särskilt mycket över att sälja utomlands. Inkomsterna för handeln går dessutom nästan oavkortad i adelsmännens fickor; det är ju adeln som äger all mark, och de livegna bönderna är knappast bättre än slavar.

Träffar man på en kardisk adelsman som vill köpa något så kan man dock tjäna en slant; de är verkliga hedersmän i affärer och vill gärna visa hur rika de är. Exotiska varor, t. ex. sidentyger, juveler och kryddor är därför stora importvaror i Kardien, medan timmer och järnmalm är det vanligaste som försvinner till utlandet.

Det härskande folket i Kardien kallar sig för echther; 'alla adelsmän är echther och alla echther är adelsmän' heter det ju, så det är till dessa man skall vända sig om man vill handla

VAD DEN MÄKTIGE MAGIKERN SÄGER

Kardien är nuförtiden inte vad det en gång var vad gäller magi. En av Erebs mäktigaste magiker någonsin, Ganôfryn Järneksstav, kom från Kardien, men han föll visst offer för en drake för länge sedan. Han grundade också Akademin för Elementaristernas Skolning i Ekeborg, det enda som Kardien kan skryta med i magiväg.

Annars är detta land något av en skamfläck för oss magiker; det är verkligen sorgligt att man inte lyckats göra någonting åt nekromatikern i Svarta tornet, som lär ligga i Kardien. Det finns dock vissa andra saker som gör att Kardien i alla tider lockat till sig mängder av unga, oskolade magiker som i sin hetblodighet kastat sig i fördärvet.

Under det forna Jorpagnas storhetstid var Kardien nämligen ett populärt tillhåll för magiker; det låg långt ifrån maktens centrum och magiker från hela Jorpagna kunde här verka ganska ostört. Det finns därför gott om gamla ruiner där man fortfarande kan hitta gamla magiska föremål, en del verkliga klenoder men huvudsakligen givetvis mindre mäktiga föremål. Bland klenoderna kan ju till exempel nämnas Krustiffs stav, Felimids eldhjärta, Urbanos magiska handskar, Palplalas tre ringar, Garrondas svarthatande svärd samt inte minst drakdräparspjutet Tallerinsbane, som i och för sig inte är av joriskt ursprung, men ändå. Magikerna på denna tid visste dock vad de gjorde, och det krävs mer än magi för att överlista de fällor som jorerna inrättade. Dessutom gäller det ju givetvis att finna de ställen där klenoderna finns, vilket förmodligen till och med den mest tålmodige alv skulle gå bet på.

Själv har jag tre år kvar till min vigning till Stormagiker. Efter detta kommer min kraft vara tillräcklig för att skydda oss bägge mot den onda magi som svartfolken sägs bruka. Ditt svärd och min stav skulle kunna skörda stor ära i de Ondskans trakter som omger detta rike, ja till och med slagit rot inom dess gränser. Om inte äran är nog för dig, så kan jag nämna blott några av de skatter som hjältarna funnit i trollhålor och vättegrottor. Riddar Volfram av Flammenhertz av Solriddarnas orden tillintetgjorde nyligen ett svartfolksfäste i Phaltoflodens nedre lopp. Svartnissarna och svartalferna där hade i flera månaders tid härjat och plundrat trakten. I bergets hjärta fann han och hans följeslagare bland annat sex kistor med glänsande silver samt flera rubiner stora som knytnävar. Vid deras återkomst till Faltrax var var och en av de fem äventyrarna över tiotusen silvermynt rikare!

Jag har hunnit få en god kännedom om Kardiens land. Det lägre folket är inte särskilt välvilligt inställt mot främlingar, men de respekterar svärdets och stavens makt högre än till och med prästernas ord. Det härskande folket, echtherna, är utan undantag äkta hedersmän som är tapprare än vad någon man skådat. Har man en gång fått en echther till vän, kan man räkna med hans obrutna lojalitet för resten av livet. I strid är de tapprare och mer modiga än vad man någonsin kunnat tänka sig; utan fruktan kan de anfalla en mångdubbelt större fiende, och enbart genom sin dristighet slå honom på flykten. Hedersord är här något man verkligen står för; den echther som bryter sitt ord som hedersman tar hellre sitt eget liv än lever med skammen.

Detta är dock bara en av de stora fördelarna jag ser med det kardiska folket. En annan är deras stolta hållning och deras medvetande om sitt ursprung. Man beblandar sig inte gärna med vilket löst folk som helst, vilket visar sig värdefullt i längden. Man håller på sina traditioner och tillåter inte utbölingar få någon större makt än vad de visar sig värda. Se till exempel vad som hände på Caddo efter det Stora Skiftet. Ereberna tog ju över flera kantoner och gjorde dem till erebiska lydstater innan någon hann fatta vad som hände. Något sådant skulle aldrig kunna inträffa i Kardien.

Som om detta icke vore nog, så tilltalar själva landet Kardien mig mycket. Visst, de fagra vingårdarna i Vallis dalgångar var vackra att skåda och stränderna kring Gerriflodens utlopp finner icke sin like någonstans i Kardien. Ingenstans på Caddo finner man dock de fagra kardiska sädesfältens blomstring, de pittoreska divriska städernas hantverkarcharm, de blida kardiska ankornas godmodiga uppsyn, eller de kardiska katedralernas storslagna kraft. Det lägre folket är nöjda med sin lott och inte så rebelliskt knorrande som på Caddo. Stadsvakterna visar milt överseende med mindre förseelser begågna under vinets rus, och sätter i stället hårt mot hårt mot de notoriska bråkmakare som varje land (icke minst Caddo) dras med.

Om du fortfarande icke är övertygad, utan lånar ditt öra mer till de gamla förlästa prelaternas tal om att 'fastlandet vare det bedrägligste av ställen, såvitt man icke friska sinna sinnen opp', så kan jag bara säga att det är rent och skärt struntprat. Visst, prästerna här är i viss mån av samma skrot och korn, men de vet i varje fall huru man för sig på anständiga städers gator. Häromdagen bevittnade jag hur exarken hälsade folket till det nya Gudsåret. Det var den största folkfesten jag någonsin skådat. Alla var glada, uppsluppna, bekymmerslösa och frikostiga. Mången vän mötte jag den dagen; deras flin blir mäkta stort och talet glatt när de hör att jag kommer från Caddo men föredrar Kardien framför deras ärkefiende.

Vinet är förvisso något dyrare här, men i stället nyttjar man i stor utsträckning en brygd som kallas 'bjär' eller 'birra'. Denna har ingen likhet med det sura och lömska vinet, och lagom ljumt är det en njutning för vem som helst.

Jag ber dig än en gång, tag första bästa skepp till Ekeborg och möt mig där. Jag brukar hålla till på ett trevligt värdshus kallat Den Vajande Gumpen, och finner du mig icke där så kan du fråga efter mig på Akademin. Vad gäller ditt levebröd så finns det gott om anställningar i de legotrupper som Kung Vidar håller sig med, och där kan du ytterligare träna de vapenkonster du alltid försökt förkovra i Folkmilisens baracker.

Med vänliga hälsningar och förhoppningar om ett snart återseende,

— din Blattus

LEGENDEN OM BRAND OCH TALLERIN

Sagan om Hertig Brand och hans strid mot draken Tallerin är en populär folksaga i Kardien. Här följer den i den form som den gavs av den kardiske skalden Toke Bockasson.

Här handlas om

BRAND OCH DRAKEN TALLERIN

Ofärdstiders hjältedåd
glädjer allas sorgsna hjärtan.
Vänder grymhet om till nåd
lindrar sorgen, dövar smärtan.
Om ett sådant här berättas
om hjälten Brand och Kardiens drake,
tills dess att allas hjärtan mättas
stark som svag, troll som krake.
Lyssnen I nu alla till sagans sköna ord
Tagen därav lärdom, att lära något gott.
Följen I dess tankar, skall lyckan vara gjord,
och fröet till er välgång, skall då vara sått.

Nu säger, förtäljer och berättar man:

att i nådens 219:e år efter Odos födelse hände det i fjärran landet Kardien att en väldig, gyllene drake slog sig ned. Draken mätte mer än fyrtio fulla mannasteg från nos till svansspets, och ingen hade någonsin skådat en liknande best.

Nu slumpade det sig som så, att Tallerin, som draken hette, var en ovanligt gammal och slug drake, som dräpt fler människor än fjällen på sin gyllenröda kropp. Han hade fötts i tidernas begynnelse av en jättekvinna, och i takt med att han växte sig stor och stark växte även hans längtan efter ädla ting och maktens sötma. I urtiden, innan människor och alver kommo till, flög han stolt över skog och land och skådade allt skönt som landet hade att ge. Varhelst han såg något som föll honom i smaken, dök han ned och greppade det i sina armslånga, spjutvassa klor.

Vad som därpå skedde, är icke gott att gissa. Somliga lärde mena att Tallerin satte sig att vakta på sina rikedomar, på det att intet skulle gå förlorat. Andra säga att draken av sina flykter blivit så matt, att han gick i dvala. Åter andra påstå, att han färdades över haven till de fjärran kontinenter vars natur är oss fördold.

Med detta må det vara som det må, men sant och visst är, att Tallerin just detta ovan nämnda år siktades vid Kardiens kust på väg in mot landet. På denna tid var Kardien ett blomstrande rike, där barnen lekte med klimpar av guld och alla sköna jungfrur buro kläden av siden. Riddarna voro de tappraste som stodo att skåda, och med sina blänkande rustningar och frustande hästar voro de en fröjd för ögat. I byarne sutto smeder och andra hantverkare och smidde de skönaste ting; skräddare mönstrade dyrbara fjärrlanda tyger med de ädlaste stenar; timmermän kunde utan knot finna gott skeppsvirke och sjötålig hampa. Bönderna hade det även de bättre än nu, då skördarna voro tredubbla och det funnes gott om betesmarker för de tjockullade och fethullade fåren. Var bonde ägde egen ko, och ingen behövde själv dra sin plog.

Till detta rike vände nu draken sin skarpa blick och ondska växte i hans sinne. All denna skönhet traktade han efter och önskade som sin egen, och i hans bröst visste han att ingen kunde stoppa honom. Då han såg de människor som flydde undan hans framfart skrattade han inombords; vem kunde väl stå emot honom?

Nu sjunger man:

I urtids mörker Tallerin blev till
urstark, smidig, klok och mäktig.
Ej längre han kunde ligga still,
då han växt sig stor och präktig.
Gull och ädla stenar snart
bländade Tallerins sinne
han samlade med väldig fart
den största skatt i mannaminne.
Med detta var han dock ej nöjd
utan traktade för ännu mer
av glitter kände han stor fröjd
och juveler blevo fler och fler.
Till slut så flög då draken in
över Kardien, det fagra
där varje pengapung var stinn
och inga åkrar magra.

Nu säger, förtäljer och berättar man:

att då draken först flög in över fastlandet, lät Konung Kleodrik II sända ett påbud till alla rikets tappra riddersmän, att den som kunde befria riket från drakplågan skulle upphöjas och belönas å det rikligaste. Många voro de som hörsammade detta påbud, och från Aidnes alla hörn kommo starka kämpar i skinande rustningar för att mäta sina krafter med drakens.

Under tiden härjade Tallerin i högönskligaste välmåga rikets västra delar. Varhelst han sågs, flydde folket likt råttor undan en katt, utan tid att föra undan vare sig rikedomar eller boskap. Draken fann ett näste i Gladaskogen i hjärtat av vad som då var Kardien, och där samlade han alla sina skatter. Många voro de kämpar som gingo upp till drakens näste; inga återvände.

På detta vis fortgick det i månader; draken plundrade och rev ned adelsmännens borgar, brände böndernas sädesfält, rövade bort boskap och dräpte de riddersmän som kommit för att dräpa draken. Då endast en spillra av konungens hird av riddare återstod, beordrade han sina riddare att upphöra med sina försök att kväsa draken; hans makt var alltför stor, hans eld alltför kraftfull.

Nu sjunger man:

Ve för Kardiens sköna rike!
Drakens eld är överallt.
Snart den härjat minsta dike;
drakens väg har inget halt.
Tappra kämpar, riddersmän
gå nu fram, mäta sina krafter
Båd' hertig, greve och unger sven
vill tömma draken på hans safter.
Nog är väl drakens tid förbi,
när gräddan av eliten tåga
till grottan där nu inuti
draken tänt sin heta låga.
Men se! så het är drakens glöd
på varje tapper svärdsman
att de lider säker död

ty inget draken motstå kan.
Konungen nu detta ser,
förtvivlar i sin starka borg
alla riddersmän han ber
att bida i sin sorg.
Draken skrattar i sitt hjärta
åt att konungen bedrövas
"Bättre är att spara smärta
tills den verkligen behövas."

Nu säger, förtäljer och berättar man:

att Konungen lät sända en grupp av mäktiga trollmän till drakens håla för att med sina kraftfulla besvärjelser driva bort draken. I spetsen för trollkarlarna gick Ganôfryn Järneksstav, vars krafters like sällan skådats av någon levande.

Samman vävde de en magisk sköld, att skydda dem mot drakens eld och klor. Därefter vävde de en mäktig besvärjelse som skulle driva bort draken från Kardiens rike. Men under tiden ringlade Tallerin ur sitt näste, och med en enda gest rev han magikernas sköld i småbitar och förgjorde dem med en eldkvast. Endast Ganôfryn Järneksstav stod fast i de heta lågorna, och med all sin kvarvarande kraft sände han en skur av isande hagelblixtar mot draken, på det att hans eld skulle svalna. Blixtarna träffade draken med sådan kraft att hela Glada-skogen genljöd av vrålen av smärta. Med ett slag av drakens väldiga käftar ändades magikerns liv, och i väldig vrede flög Tallerin upp mot skyarna och iväg mot Konungens slott i Faltrax.

Hela himlen färgades röd av drakens vrede då han kom flygande med magikern fortfarande i käftarna. Då Tallerin såg det kungliga slottet, dök han ned genom en störtskur av bågpilar och slog ned Vapentornet med ett slag av framklon. Konungen då begynnte ana faran, och tog fram den kardiska konungaklenoden; Valentins Horn, som ingjuter mod i alla vänner och fruktan i fienden. Tre gånger skallade det mellan borggårdens murar, men draken stod icke att hejda för detta.

Draken gjorde då ytterligare ett rasande anfall, denna gång mot Riddarsalen, genom vars fönster han blåste in en sådan väldig eldkvast att väggarna exploderade av hettan och luftströmmen. En tredje dykning mot Kungstornet satte eld på hela detta, och hela endast kungen själv ur den kungliga familjen klarade sig undan dessa lågor. Nöjd med sitt fasansfulla verk, vände Tallerin åter mot sitt näste i skogen.

Nu sjunger man:

Av trollkarlar en mäktig skara
nalkas starka drakens håla
lägger en magisköld emot fara
en sköld som även drakeld tåla!
Men Tallerin behärskar drakmagi
och nedgör enkelt denna sköld.
Med en eldkvast skapar tragedi
och bryter ned magikernas köld.
Ganôfryn Järneksstav av kraft är full
slungar denna emot drakens gap
tar sitt liv för Kardiens skull
utan att han draken drap.
Tallerin, ilsken utav såret
rasar upp mot himlarunden.
Fjärran ser han att det står
ett slott att bränna ned till grunden.

Mot vapentornet rappt han slår
och det faller med ett brak.
Kungen blåser uti krigarhornet
men draken ryggar ej tillbak.
I stället störtar han mot Riddarsalen
spottar ut ett eldhavs vågor.
Stora är förlustantalen,
som tärs av drakens lågor
Därnäst står Kungens Torn i tur
däri Drottningen och barnen döljes
Tornet blir en brinnande bur
då det av drakeld översköljes.
Därmed nöjd med sina dåd
vänder draken bak till nästet.
Hur skall Kungen nu finna råd
för att förgöra drakafästet?

Nu säger, förtäljer och berättar man:

att draken drog sig tillbaka till sin håla och bidade där i någon tid. Lugnet återvände under några veckor till Kardiens härjade rike, och det kungliga slottet byggdes upp igen.

Så hände det sig en dag att en tapper kämpe vid namn Brand Ulvsson återvände från en resa långt farsegels. I strider mot de Otrogna i Efaro hade han som första man brutit portarna till den onde deyen Braskhelizhs borg, där han funnit ett vapen mäktigt som få. Emedan Riddar Brand var en synnerligen tapper kämpe, orädd och dristig som få, fager att skåda, härdad i strider och listig i sinnet, belönades han av Konungen med hertigtitel av Darensslätt.

Spjutet som Hertig Brand funnit bar enligt legenderna namnet Drakdrape, och var översållat med mystiska runor som ingen magiker i Kardien kunde tyda. Somliga menade att det stammade från det fjärran Akrogal, där Drakherrarna i alla tider varit väl förtrogna med de vingade bestarnas natur.

Så kom det sig att Hertig Brand strövade till Glada-skogen att söka Tallerins håla.

Nu sjunger man:

Riddar Brand nu klev i land
med stål i blick och svärd i bälte
med Drakdrape uti höger hand,
skulle han bli Kardiens hjälte?
Se nu hjälten tågar bålt,
till drakens håla fram han tåga.
I mörkret draken slumrar dolt,
men Brand litar till sin förmåga.

Nu säger, förtäljer och berättar man:

att draken låg inne i sin grotta, med endast pustar av frätande rök som livstecken. Då Brand: "Våga dig ut ur ditt fäste, slemme orm, om du har någon kraft i din fjälliga lekamen. Jag har dräpt värre bestar än du, så kom fram och mät dina krafter med mina om du törs, eller lämna detta land och dina skatter för evigt."

Då draken vaknar med ett ryck, och svarar med att öppna sitt mest ondskefulla öga att plira uppå den som vågat yppa denna bålda utmaning. Då Tallerin: "Vem är detta kryp, som dristar sig hit att störa min vila?" Då Brand: "Vet att du har att göra med Västerns tappraste krigare, med Bane i hand och mod i sinn!" Då draken: "Ah! I sanning var det

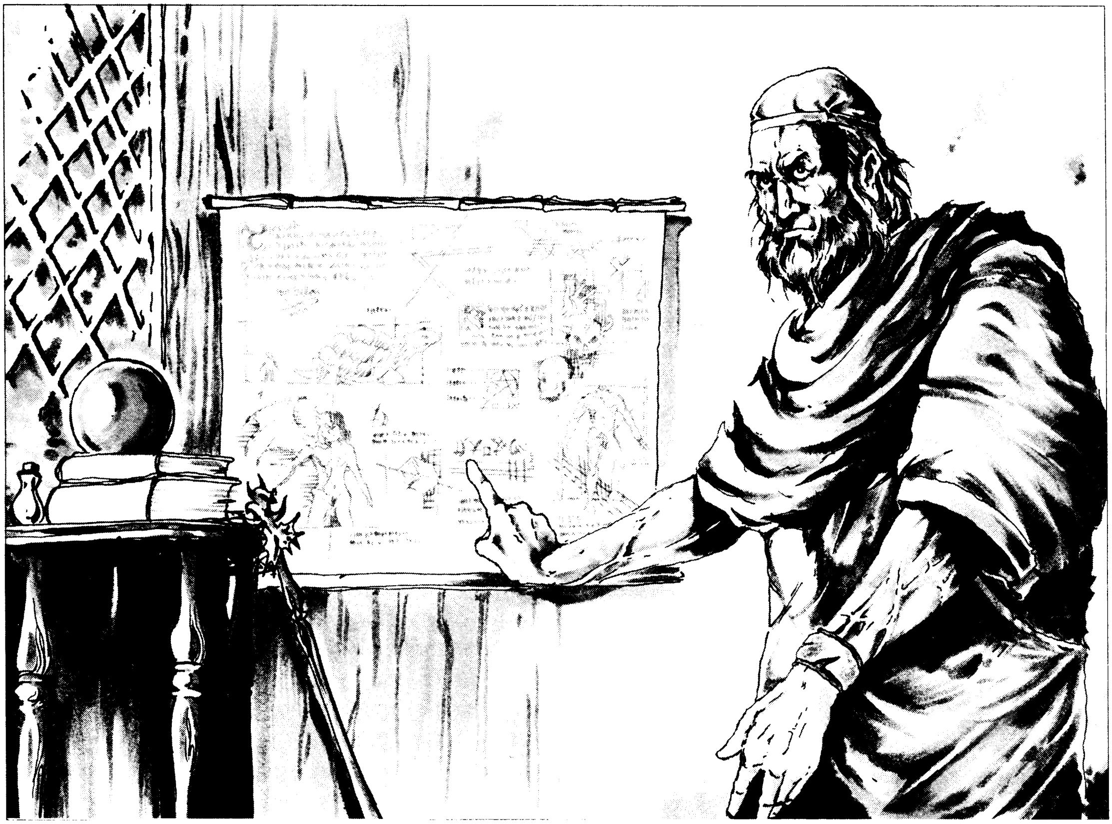
länge sedan någon visade så dumdristigt mod. Detta är i sig en lovvärd handling, så jag kan låta dig löpa om du gör det genast och lämnar mig i fred.” Då Brand: ”Icke lämnar jag detta ställe förrän mitt spjut sitter i ditt hjärta, Tallerin Landhärjare. Det är mitt sista ord! Visa dig och bered dig på att dö!”

Då draken stirrar med sina snärjande ögon uppå Brand, som tungt faller under drakens sinne med denna besvärjande blick. Som förstenad han står under det att draken kryper fram att krossa hjälten. Då Brand sliter sig från ögonens trollbindning och anfaller med all kraft drakens buk. Där tidigare vapen glidit som videkvistar mot stål, skär nu Drakdrape in som glödgat järn i is. Nådastöten detta är, och i vilt raseri då draken bränna Brand med etter och syrlig eld. Draken känner livskraften ebba ut, och ödelägger hela området i sina dödsryckingar.

Striden är över och draken är död. Brand har lidit svåra skador och vandrar förvirrad kring tills han stoppar vid Hertilfallets brusande forsar. Drakens eld brinner som lava i hans kropp, och i vild förtvivlan slungar han Drakdrape, Tallerinsbane, ned i de skummande vattenmassorna.

Nu sjunger man:

Trotsigt Brand nu draken väcker
att honom mana till ärlig strid.
Brands ord nu ej draken släcker,
men retar honom med sin nid.
Men drakens ögon äro snärjande,
Brand blir fångad av dess kraft.
Skall detta bli slutet på drakens härjande,
kan Brand använda sitt magiska skaft?
Med ett ryck så hertigen vaknar
stöter spjutet i drakens kropp.
Draken då sin livskraft saknar
aldrig mer skall han vakna opp.
Draken är ännu ej matt,
han dränker Brand uti sin eld
Ödelägger vägen till sin skatt,
då han ser att han är fälld.
Spjutet hertigen nu värjer
från det värsta av drakens attack.
Sakta bleknar drakens färger
men elden i Brands själ gör djupa hack.
I förtvivlan över sitt grymma dåd
Brand nu irrar runt i skogen.
Drakens död blev alltför bråd
för sådan gärning var Brand ej mogen.
Planlöst irrar Brand omkring
kommer så till Hertils fall
skådar så det grymma ting
som åsamkat vackra drakens fall.
Ångerfull han kastar spjutet ned
i forsens virvlande strömmar
finner då i sinnet fred
slipper draken i sina drömmar.
Spjutet nu förlorat är
tills någon det skall återfinna.
I spetsen för en mäktig här
en krigare med detta allt kan vinna.



KLOMELLIEN

Den klomelliska elementarmagikern Vidina Ingaldiron påbörjade år 591 'Encyclopedia Erebia', en reseskildring som skulle omfattat alla länder i hela Ereb. Tyvärr avled Vidina då hennes skepp gick under på väg mot Magilre, så av verket fullbordades bara ett kapitel; det om Klomellien, hennes hemland. Det sägs att den minst lika berömde upptäcksresanden Brior Brådfot, vars Trakoriska berättelser återfinns i urval längre bak i denna bok, inspirerades av henne. Vidinas skildring av Klomellien upptar mer än fyrahundra pergamentsark, så här återges bara en del av inledningen.

— — —

Mercana kan utan att stöta någon makthavare sägas vara Klomelliska Unionens största och mest betydelsefulla stadsstat. Själva staden Mercana, som bara har floden Maure mellan sig och Magilre, är en utpräglad handelsstad dit varor från det inre av Klomelliska Unionen förs via Unionens livsnerv, floden Maure. Om staden kan i övrigt bara sägas att dess befolkning är av ett mycket uppsluppet släkte, eftersom man ständigt försöker blidka sin gud, Olem.

Söder om Mercana ligger den lilla stadsstaten *Melorgh*. Denna lilla stad är mest känd för dess invånares otroliga vidskeplighet. Bland annat så fruktar man över allt annat ett trebent fantasimonster som genom att sjunga söver sina offer och suger i sig dess inälvor.

Klomelliska Unionens yngsta stadsstat är *Addiaska*, som ligger söder om Melorgh och Mercana. Man ligger för tillfället i krig med den senare, främst på grund av att Addiaska vill förbjuda Mercana att fiska pärlor i vissa områden. Addiaska är känt just för sitt pärlfiske och en specialitet är att ur pärlorna snida underbara miniatyrbilder.

I motsats till det nybildade Addiaska ligger, knappt 10 mil söderut, Klomelliska Unionens äldsta stadstat, *Yolev*. Staden grundades redan på 800-talet fO av landsflyktiga jorer, fiskare som vägrade godta en skattehöjning. Yoleverna lever uteslutande på fiske, vilket gjort dem totalt

VAD DEN GAMLE LEGOSOLDATEN SÄGER

Under mina många år som krigare har jag sällan stött på några så härdade och skickliga krigare som bergsfolket i södra Klomellien. Det kanske inte är så konstigt; de är ständigt utsatta för räder från barbarer och svartfolk, och nog krävs det att man är skicklig i vapenhantering om man skall klara sig i den situationen.

I de övriga av de klomelliska stadsstaterna så förlitar man sig i stor utsträckning på legotrupper, och det är inga problem att få anställning om man är rask med svärd eller spjut. Betalningen är god, men riskernma stora; mindre krig pågår ständigt mellan de olika staterna, kanske främst på grund av stora religiösa motsättningar, och som salt i såren kommer magillerna, svartfolken, och ransarderna och plundrar så ofta de kan.

I Klomellien upplevde jag också en av de märkligaste sakerna i min långa karriär som legoknekt. Jag och min trupp hade förskansat oss i en stad som hette Frecol; en väl befäst stad med jordvallar ut mot den öppna slätten. I ryggen hade vi en djup och strid flod, så trots att våra reträttmöjligheter var avskurna så fruktade vi inte detta särskilt mycket; på vallarna runt staden skulle vi kunna hålla stånd tills förstärkningarna från Mercana anlände. Så plötsligt såg vi något som liknade stora öar komma flytande nedför floden. Jag fick senare veta att det var ett slags enorma sköldpaddor, som kallades klomuller, och på varje klomull fanns trettio spjutförsedda män. Vi tvingades fly efter en kort strid, men själv blev jag tillfångatagen. Detta var nog min smala lycka, ty av alla de som flydde ut ur stadenm undkom endast fyra stycken med livet i behåll från det bakhåll som de uslingarna gillrat ute på slätten.

VAD DEN ERFARNE ÄVENTYRAREN SÄGER

Klomellien är ett stormigt område med mängder av inbördes konflikter och tvister. Som hyrsvärd, spion, läkekunnig, torped eller livvakt kan man skörda både ära och pengar.

Är man ute efter mystik och magi bör man snarare söka sig till de outforskade bergstrakterna i östra och södra Klomellien, men håll dig borta från hamurerna, de som lever där; de lär vara ovänliga mot främlingar...

VAD DEN SNIKNE KÖPMANNEN SÄGER

Klomellien, låt mig se... området är känt för goda hantverkare; varje stadsstat har sin egen specialitet. Från de södra bergstrakterna exporteras ädelmetaller ut över hela Ereb, och om det inte vore för Klomelliens saltproduktion skulle mer än ett land i västra Ereb får problem.

Om ni tänker handla i Klomellien, så försök klara av det utan att tullsnokarna blandar sig i. Ni kan ordna falska intyg ganska lätt, och det kan ni tjäna ganska bra på.

VAD DEN MÄKTIGE MAGIKERN SÄGER

För flera hundra år sedan var Klomellien något av ett 'inneställe' för magiker, särskilt nekromantiker, men efter kriget mellan Mercana och Sanzas på 400-talet förföll akademierna i stor utsträckning. Såvitt jag vet finns de kvar än i dag, men eftersom de nekromantiska experimenten var ganska riskabla företag antar jag att man vill hålla sig borta från ruinerna av den forna högkulturen.

Klomellien är koloniserat av flera olika folkslag, så idag kan man finna goda akademier för de flesta olika inriktningarna inom magin.

oberoende av de övriga klomelliska stadsstaterna.

Längst ner i Klomelliska Unionens sydvästra hörn ligger *Nya Arno*, som, vilket namnet antyder, grundats av dalkiska kolonisatörer. Staden är både till utseendet och styrelsen exakt identisk med staden Arno på Caddo.

Mellan Addiaska, Yolev och Nya Arno ligger *Hisskov*, en stadsstat som bl. a. blivit känd för att dess invånare är mycket förtjusta i alla slag av tävlingar, spel och idrotter, vilket ofta kan driva besökare till vansinne och ruin.

Längst i norr ligger den lilla stadsstaten *Brikho*, som till många utlänningars förtret finns upptaget i den Klomelliska Unionen. Brikho är nämligen en fristad för allt slags svartfolk.

Söder om Brikho ligger *Sanzas*, Brikhos raka motsats. Sanzas bebos till sjuttiofem procent av halvlängdsmän som trivs förträffligt i det lågkulliga landskapet.

Triska, som ligger sydost och öster om den stora Jaggaracksjön, är Klomelliska Unionens mest aggressiva och expansiva stadsstat. Man drar sig inte för att plundra sina grannar om det behövs, och låg man inte i krig med det militärt starka Hamur så skulle man nog dominera Klomellien helt.

Staden *Hamur* är Klomelliska Unionens fjärde största. Invånarna, som till största delen utgörs av dvärgar och barbarättlingar, är väl härdade efter århundraden av plundringar från Triska och bergens svartfolk.

Sist och minst är stadsstaten *Bosza*, som ligger inklämd i den krök som floden Gimdis gör på sin väg från Melashebergen och Jaggaracksjön. Floden är i hela sin sträckning runt Bosza förtrollad, vilket nekar alla inkräktare inträde. Bosza är känt i hela Ereb för sina 'hundra och en' magikerakademier



ETT NÖDROP FRÅN NIDLAND

Följande brev skrevs av konsuln för det hynsolgska länet Lasutyp strax efter Vicotniks ankomst, den hynsolgiske adelsmannen Dom Raimondus Lasutyp, till konungen av Hynsolge.

Vördade Herre Konung!
Jag skriver till Er i ett läge av villrådighet, ty saker och ting stå icke längre rätt till i Edert rike. För några månader sedan anlände en man till Khaanîkel för att söka tillträde vid stadens elementarmagiska akademi. Mannen kallade sig Vicotnik och det har sagts mig av akademiens Stormästare, Syr Helmar Beregrett, att mannen visade stor begivenhet vid hanterandet av de magiska flödena. Man tror att mannen kommer från Akrogal bortom Demontungan, ty han talade icke vårt språk, men sägs ha gjort stora framsteg sedan dess.

Några veckor efter mannens ankomst utbröt en farsot i Khaanîkels gamla stad, och jag beordrade Anyak-ordens Mästare att kalla ut sina lärjungar på stadens gator för att vårda de sjuka och skaffa undan liken till Bolgoves tempel. Samtidigt som farsoten grep om folket inkom till Översten för stadsvakten flera rapporter om försvinnanden, varför man antog att farsoten även satte sig i huvudet på folk och fick dem att dränka sig i havet.

Som om icke farsoten vore den enda olyckan, så väcktes jag plötsligt en natt av ett fasansfullt dån och skriken från en panikslagen folkmassa. Magasinen nere vid hamnen hade fattat eld, och trots att Översten för stadsvakten kallat ut hela vaktstyrkan för att bekämpa elden så stod man maktlösa inför eldhavet. Utan stadsvakt och under den allmänna oredan i staden såg ledarna för stadens tjuvgillen sin chans att sko sig rejält, och flera handelsmän och hantverkare plundrades på sina ägodelar.

Efter denna malör hördes de närmaste dagarna högljudda protester från stadens folk, och trots extrainkallning av stadens militära garnison så belägrades Konsulatet och till sist tvingades vi, efter det att stadens fängelser öppnats, att dra oss tillbaka till Edert lantliga residens i Hakhôr. Så småningom inkom rapporter att lugnet lagt sig över staden, och att den nye ledaren för stadens magikergille tagit över styret över Eder provinsiella huvudstad. Denne nye ledare var som Ni kanske

VAD DEN GAMLE LEGOSOLDATEN SÄGER

Håll er borta därifrån! Där har ni ingenting att hämta, förresten får ni inte komma in i landet i varje fall; den galne Vicotnik Årkemagikern släpper inte in någon genom Muren nuförtiden. Synd, för där lär nog finnas en del att göra för en gammal veteran...

VAD DEN ERFARNE ÄVENTYRAREN SÄGER

Vad ni gör, undvik Nidland! Jag försökte en gång klättra över Muren, men blev tillfångatagen. Tre månader senare befann jag mig plötsligt i Hynsolge, utan minsta spår av minne av vad som hänt däremellan.

VAD DEN SNIKNE KÖPMANNEN SÄGER

Aldrig mer Nidland för mig! Jag var där våren 605 med en skeppslast lågkvalitativ järnmalm från Krun. Vi släpptes inte in i själva landet, för några kilometer utanför staden hade de byggt en jättelik flotte, där vi fick lossa alla våra varor och göra upp om betalningen. Ingen av de nidlänningar vi såg sade ett ljud; vår tolk förklarade att de var brottslingar som fått sina tungor förflyttade, ja, så sade han faktiskt.

Det enda jag såg av Khaashnîkel, huvudstaden, var att den var enormt stor, med massor av höga torn med guldglänsande, gräddstrutsformade tak. Det Magiska Palatset, Vicotniks säte, syntes inte, ty tunga åskmoln hängde över den delen av staden, medan solen sken hur klart som helst över oss och resten av staden.

En av mina matroser, en halvtokig yngling som någonstans hört en enorm rövarhistoria om väldiga skattgömmor och rikedomar inne i Nidland, lyckades osedd smyga i land och gömma sig bland några tygbalar. Jag försökte diskret övertala honom att komma tillbaka, men han vägrade, och jag tänkte att sådana idioter ändå inte förtjänar livet, så jag lät honom hållas. Jag var helt övertygad om att han skulle bli tillfångatagen och dödad, men för ett knappt halvdussin månvarv sedan fick jag en lapp från honom, utsmugglad av Juvelsnidare Albrekt. Lappen innehåll tre ord; 'khôdrax, hykhırr, meghürôl', vilket lär betyda 'jag mår bra, jag är rik, jag är anpassad'...

VAD DEN MÄKTIGE MAGIKERN SÄGER

Intressant fråga... Nidland lär vara det land i Ereb som är hetast för oss magiker överhuvudtaget. Jag säger 'lär vara', ty jag vet inte särskilt mycket om landet, och om hälften av det jag hört är sant så vill jag helst hålla mig borta därifrån.

I alla fall, enlig t ryktena så styrs Nidland av en man som heter Vicotnik, troligtvis en akrogalier, men som helt visst har mycket omfattande kunskaper i en magi som är i det närmaste helt okänd för oss magiker i Ereb. Vi kallar den Mörkermagi, ty det verkar som om den drar sin kraft från mörkrets makter, och i sanning så verkar den mest befrämja Mörkret. Vicotnik lär ha hela den Nidländska befolkningen helt i sin makt med hjälp av besvärjelser, men sedan den Stora Muren byggdes har det varit svårt att kontrollera om dessa uppgifter stämmer.

Det har dock nyligen gått rykten om att man i Nidland börjat utgrävningar av Densel, Magikernas stad, den Härliga, den Mäktiga, den Kraftfulla, samt tyvärr också den Förlorade. Enligt legenderna så levde i forntiden Altors mäktigaste magiker i staden Densel, som sägs ha legat i Ereb. För några hundra år sedan lyckades den kardiske magikern Ganôfryn Järneksstav lokalisera staden, men han avled innan han avslöjat något, och hemligheten dog med honom. Det enda man visste var att han köpt och utrustat ett skepp för att segla österut... Och nu sägs det alltså att man funnit den. Det låter helt otroligt, men om det är sant är det ett fynd av oskattbart värde för alla Erebs magiker...

förstår Vicotnik Akrogaliern.

Jag befinner mig fortfarande i Edert residens samman med greve Yrra, baronerna Angosiva, Karalim och Jallarim, samt en liten rest av mitt garde. Khaanîkel, Jalla-jalla och Slaghar ligger under Vicotniks styre, och deserteringarna bland det folk som var Er trogna är dagliga. Upprorsmännen har dessutom tagit kontrollen över såväl guldgruvorna i Tannichek som koppargruvorna under Farrâmuh. Vita Skeppsvarvet i Manlhar bygger icke längre, ty hela flottan stängdes inne då Vicotniks rebeller sänkte en lastpråm i hamninloppet. Jag fruktar därför att hela Ädelsilverkonvojen har sänkts eller erövrats.

Somliga säger att Mystikernas kloster i Ümaz fortfarande håller, men andra säger att hela klostret raserats och dess skatter begravts. Likaså har sändebud från Ljusets munkar i Lühchaçmeddelat mig att man begravt sina skatter och sökt skydd bland bergen. Stora förluster för Hynsolge. Icke heller från juvelträdsbrytningen i Hègtals skogar har jag hört något ännu, men jag fruktar att Vicotniks upproriska massors skövlingar redan nått dit.

I detta läge av nöd vänder jag mig till Er om råd. Lasutyp är i upplösningstillstånd; folket lyder icke längre Edra påbud och den ringa garnisonen har deserterat eller besegrats av pöbelns kungafientliga massor. Ett snabbt och rådigt ingripande av en störrre arméstyrka eller en mindre kommandogrupp av magikunniga spioner är förmodligen det enda sättet att rädda situationen. Under alla omständigheter anser jag att resningen är planerad av Vicotnik Akrogaliern, möjligen understödd av akrogaliska makter.

Alltid i Eder tjänst — Dom Raimondus Lasutyp



BERÄTTELSER FRÅN RANSARD

Följande anteckningar återfanns vid liket av Angusor ApHelliNar, en alerisk adelsman som flydde efter Ransards invasion av Alerien år 601 eO. Angusors kropp var illa tilltygad av gripattacker och spjutstick, och även dokumentet var svårt nedblodat och söndrigt.

Det är gryning, de komma. De medföra en stor mängd gripar. Griparna tyckes mig ha pansar, ty bågskyttarnas pilar studsa. Bröstvärnen bli rensade av griparna. Bönderna ute på slätten fly mot slottets portar. Vindspelet har ingen bemanning och... *[oläsligt]* ... stackars satar. Jag står i Kungstornet och ser ransarderna dyka gång på gång ned mot den försvarslösa bondehopen, som skingras i panik. Somliga kasta sig i vallgraven att undgå griparnas attacker. Även drunkningsdöden måste vara angenämare än att bli sliten i stycken och få hjär... *[oläsligt]* ... uppäten. Någon bultar på dörren, farväl.

Förmiddag. Den första vågen tillbakaslagen. Stora förluster, yttre borggården förlo... *[oläsligt]* ... mat inne i sottet, panik överallt. Kvinnor och barn ha samlats högst upp i Kungstornet, där vi staplat stora mängder bränn... [oläsligt] ... Hellre bli de innebrända än tagna av ransarderna.

Striden rasar inne i slottet. ~~Två~~ tre gripar skjuts ned av Horvan. Stora porten faller. Flera ransarder med jät... *[oläsligt]* ... handssvärd rycka fram mot elitvakten, måtte de stoppas. Lasstik med Yxan faller. Javon faller... *[Här följer en lång uppräkning av mestadels otydbara namn]* ... Astlu och Garrin falla. Vi kunna ej hålla, Horvan beordrar reträtt til Kungssalen. Jag och Ho... *[oläsligt]* ... fly genom gången i ... *[oläsligt]* ...

Djävulsklyftan, eftermiddag. Borgen har fallit till ransarderna. Vi äro fyra stycken, jag, Kung Horvar, Gebro av Vakten och Sandorf Rustmästare. Gebro ... *[oläsligt]* ... sårad i benet, och vi kunna blott färdas långsamt. Vi veta intet om de övrigas öde, men Orkill satte fyr på tornet. Man tycks icke ha börjat ...

VAD DEN GAMLE LEGOSOLDATEN SÄGER

Ja, i Ransard har de i varje fall inget behov av legosoldater, det kan jag säga dig med en gång. De där djävularna klarar sig gott själva, och det är alldeles för bra redan det. Inte nog med att de är stora och kraftiga hela bunten, de har dessutom genom demoniska makter lyckats tämja en hel massa gripar, fruktansvärda bestar som inget hellre önskar än att bita huvet av en. Nä, om jag någonsin möter en ransardier igen är det jag som lägger benen på ryggen.

Hursa, *OM* jag har mött ransarder i strid!!! Din stinkande lilla råtta, en annan var ju med redan år 600 när de asen invarderade mitt hemland Alerien, som numera har blivit en del av det satans tillhållet. Där kom de flaxande på sina vedervärdigt äckliga stinkdjur, och inom tre månader hade de käkat upp varenda soldat i hela landet. Jag och fem andra ur konungens livvakt lyckades fly upp i bergen, där vi slog oss samman med ett orcherband för att ha någonstans att fly. Det säger jag dig, gosse, att hellre tillbringar jag ett liv i stinkande orcherhålor än två sekunder i Ransard!

VAD DEN ERFARNE ÄVENTYRAREN SÄGER

Ransard, ja, dit skulle jag inte åka om jag vore du. Om hälften av det jag hört om landet är sant så är det tillräckligt för att hålla mig borta. Ransarderna lär vara blodtörstiga spädbarnsätare som med sina gripar flyger runt och plundrar där de kan. Att se på en ransardier lär vara detsamma som att skåda Djävulen själv, de har horn, långa svansar, fjällig kropp, och de slåss med glödande treuddiga spett. Det är ett under att de hållit sig så pass lugna sedan krigen mot Trakorien; fler sådana näsbrännor skulle de ha.

Okej, visst överdriver jag en smula, men det är inget roligt land, så mycket vet jag. Såvitt jag vet har inga främligar återvänt från dess kuster.

Synd och skam är det att ransarderna finns, annars skulle jag själv vara den förste att bege mig dit. Hela bergskedjan öster om landet, Kardbergen, är helt outforskad vad jag vet, och jag vet helt säkert att det bodde dvärgar där så sent som för hundrasextio år sedan. Antar att de blev utdrivna samtidigt som ransarderna invarderade Timora. Om man kunde finna en av deras gamla övergivna städer, gosse, då skulle man vara Erebs rikaste man.

VAD DEN SNIKNE KÖPMANNEN SÄGER

Ransard, ja, inte ens jag har handlat med Ransard, och då har jag ändå besökt varenda hamn från Tricilve till Atrema. Ransarderna är inte särskilt mycket för handel; de rövar vad de behöver utan att betala särskilt mycket för sig. Det är lite synd, för de lär vara rika som troll efter invasionen av Timora häromåret. Den kungliga skattkammaren i Timora lär ha innehållit mer än sextusen trakoriska gulddubloner, bland annat...

Nåja, det enda jag kan tänka mig att ransarderna lider brist på är väl salt, samt tyger, och lyxvaror förstås, men att sälja kryddor och siden till de där barbarerna skulle verkligen vara att slänga pärlor för svinen. Inte vet jag heller någonting som ransarderna har som är särskilt eftertraktat ute i Ereb, några tämjda och ridtränade gripar kanske, men de lär de knappast lämna från sig, särskilt inte som de nu lär rusta för krig mot Trakoriska riket. Uschiamej, ett sådant krig skulle inte vara bra för handeln här nere, absolut inte...

VAD DEN MÄKTIGE MAGIKERN SÄGER

Magin i norra Ereb är ju totalt underutvecklad, och Ransard är givetvis inget undantag. För några mansåldrar sedan, när Caorm Alvvän reste runt i Ereb, tog han med sig några berendiska och hynsolgska magiker till Kapahlt, Ransards huvudstad, och jag antar att de grundade något slags akademi där.

En märklig detalj i sammanhanget är, hupp... oj... jag förutsätter att ni vidtar fullständig diskretion, eller... ja, i varje fall, samtidigt som de här magikerna reste till Ransard, så lär det ha skett en rad mystiska inbrott i Berendien; eftersom inga spår återfanns av förövarna så antogs det att de var magiker. Det hela tystades ner, och såvitt jag vet har man fortfarande inte löst mysteriet. Det var faktiskt en hel del som försvann; bland annat sägs det att Helgorms magiska horn och svärd fanns bland bytet.

Nåväl, den jag hörde det av är också känd för att vara västra Erebs värsta lögnhals, men om det visade sig att de ransardiska magikerna låg bakom kuppen, är de i sanning ett sällskap att räkna med...

[oläsligt] ... än, ty vi ha icke skådat några gripar, blott hört deras fjärran skrin. Vi ha varken mat eller vatten för lång tid, mitt bläck börjar tryta.

Natt. Vi ha tänt en liten eld i en grotta och vänta på baron Resarils ankomst. Gebro fick det sista vattnet, men grottans väggar äro fuktiga och vi kunna fukta våra tungor ännu. Gebro klarar nog inte natten; han yrar och skriker ständigt efter ... *[oläsligt]* ... Hans panna är mycket het. Vi ha ännu icke hört griparnas tjut i närheten, men Sandorf håller nu vakt och har flera gånger tyckt sig höra rop icke fjärran. Nu hör jag också något. ORC ... *[oläsligt]*

Gryning andra dagen. Endast jag är kvar i grottan. Sandorf och Horvar föllo för orchmännens pilar, efter att de dräpt varsitt dussin bestar. Gebro ... *[oläsligt]* ... i halsen av en orchman, som jag själv ... *[oläsligt]* ... ett

klippblock. Kungen är död, Alerien har fallit, intet hopp finnes mer. Jag ämna dra mig söderöver och söka baron Resaril.

Kvällning andra ... *[oläsligt]* ... bläckhorn krossat ... *[oläsligt]* ... blod från mitt bensår ... *[oläsligt]* ... gripar kretsa ännu men se mig icke. Jag har gömt Konungens svärd där tre klippblock bilda en skreva formad som en dvärgisk ... *[oläsligt]* ... runa av en ... *[oläsligt]* ... storlek. Må det komma i händerna på någon som kan hämnas Konungen av Alerien, det Förlorade. Ett skri hörs nu alldeles invid mig, men jag orkar icke gå längre, min levnads cirkel är sluten ... *[oläsligt]* ...

Här slutar den stackars Angusors berättelse. Hans fortfarande varma lik återfanns kort därefter av baron Resarils män, som även dräpte Angusors bane, en väldig grip med ryttare. De sökte länge i närheten efter kungens svärd, utan lycka. Trots många försök har ingen lyckats tyda vilken runa som klippskrevan formade, eller hur stor skrevan var.

UTDRAG UR RANSARDS LAGSAMLING

Trots att Ransard allmänt anses vara ett barbariskt land, så är det ett av de få länder som har en skriven samling av lagar. Boken, som kallas Lex Magnum, *består av tre delar; den första är rikets ursprungliga tjugoen lagar; den andra är lagmännens tillägg som skall tjäna som förebilder för kommande domar; den tredje är konungarnas egna tillägg. Varje kung har nämligen rätt att en gång under sin livstid tillfoga en lag.*

FÖRSTA ARTIKLEN

Ransarder ha aldrig rätt att bringa goder man om livet, utom när krig så kräva eller ransardern har sak mot mannen.

FEMTE ARTIKLEN

Ransarder ha icke rätt beröva ransarders egendom såvida konungsligt beslut ej förefinnas.

TRETTONDE ARTIKLEN

Konungen må ej uttaga högre skatt än vad nöden kräva. I fred skall detta vara tre och fem åttondels uns guld eller fjorton och ett halvt uns silver; i krig detta värde en och en halv gång.

FJORTONDE ARTIKLEN

Bryta ransarder lag, skola han miste liv eller lem efter lagmans bslut. För ringa brott förordas förvisning för livet. Efter detta anses brottslings offers klan ha sak mot brottslingen.

FEMTONDE ARTIKLEN

Bryta Konung lag, skola han mista ställning och förvisas i trenne år. Konungs offers klan ha sak mot konung, ej mot konungs släkt.

FÖRSTA LAGMANS TILLÄGG

Alvman, orchman, halvman, ankman samt främling må icke räknas som goder man.

ANDRA LAGMANS TILLÄGG

Krig råda då Konung så utlyst.

TREDJE LAGMANS TILLÄGG

Klan som ha sak mot annan klan, må lösa detta utan lagmans råd och dåd.

FÖRSTA KONUNGS TILLÄGG

Vid Konungs frånfälle, skall efterträdare väljas av lagmän inom sex månvarv. Är krig utlyst, skall han väljas inom sex timmar.

ANDRA KONUNGS TILLÄGG

Klan må hålla en grip för varje femte klanfrände; hålla den mer än detta, skola övriga gripar vara Konungens. Klan må hålla ett skepp för varje femtonde klanfrände; hålla den mer än detta, skola övriga skepp vara Konungens. Klan skall hålla sig med en stridbar man för varje tredje klanfrände, att stötta rikets hird i krig.

ÅTTONDE KONUNGS TILLÄGG

I riken utanför Ransards gränser skall krig alltid vara utlyst om flocks ledare så önska. Har Konung sak mot flocks ledare, skall flocks ledare för alltid räknas som icke goder man.

NIONDE KONUNGS TILLÄGG

Man som inför fyra vittnen bryter hedersord, skall räknas såsom icke goder man i tre år, och visas från land om han brutit ord mot Konung.

URTIDEN

Ransards legender säger följande:

Telkumel, en av det Godas krigsgudar, blev alltmer upprörd över all ondska som han såg omkring sig, och han beslöt sig för att göra något åt det. Resultatet blev Acemiel, det Gyllene svärdet, som lämnades över till Fendin, den störste krigaren bland Telkumels följeslagare. Fendin, som efter sitt vapen kallades 'den Gyllene', ledde det Godas härar till seger efter seger mot Ondskan. Till slut hade det nått därhän att Ondskans trupper samlats vid en väl befäst bastion för att försöka bryta Fendins makt ocvh Acemiels styrka.

De Onda gudarna hade inte legat på latsidan under de ständiga reträtterna, utan försökt komma fram till något som kunde stoppa de mjäkiga goda gudarnas trupper. Svaret blev drakarna, som skapades ur jordens metall och stjärnornas ljus. Timmen var kommen och drakarna samlade sig för strid.

Samtidigt som drakarna skapades och Telkumels svärd gjorde sitt segertåg över Altor, så verkade även andra krafter. De tre gudabröderna Therk, Hasskeliel och Babbar bestämde sig för att få en ände på galenskapen som skövlade Skaparens verk. För att stoppa Ondskans trupper så gav de drakarna en fri vilja och ett misstroende sinne gentemot alla raser, inklusive sin egen. För att balansera det hela så gömde de undan Alcemiel det Gyllene under jorden och dolde platsen med mäktiga besvärjelser för att det inte skulle kunna återfinnas.

Denna formelbarriär kom att effektivt stoppa alla försök att återta svärdet. Att upprätthålla barriären hade ändå sitt pris; de tre gudabröderna miste gradvis sin forna styrka och bleknade bort i glömska. Deras anhängare blev färre och svagare, och deras krafter minskade. Barriären fanns kvar, försvagad, men ändå mäktig.

Acemiel det Gyllene svärdet hade under korståget mot Ondskan ständigt fått livskraft från dräpta fiender. Kraften fördes över till Telkumel, som blev allt mäktigare. Nu var svärdet innestängt, och inga livsgnistor överfördes längre till Telkumel, som långsamt började tyna bort. Svärdet upptäckte vad som höll på att hända, och sög undan för undan Telkumels krafter ur honom. Telkumel insåg att det enda sättet att återfå sin kraft var att finna svärdet innan det hade tagit all hans egen kraft.



BERÄTTELSER FRÅN TRAKORIEN

Följande berättelser äro utdrag ur upptäcksresanden Brior Brådfots reseskildring från de Trakoriska öarna. Mer om denna resa kunna ni läsa i boken 'Trakorien', utgiven av Äventyrsspel.

Min trakoriska resa hade inletts med en stormig överfart från ön Bzegusta. När vinden tog fart i Saphynersundet, var jag många gånger på väg över relingen som ett frivilligt offer till djupens grymma gudinna Anxalis. (Må hennes hår falla av som rutten tång, eftersom jag nu är tillbaka på fastlandet!) Min räddare, en resande köpman och äventyrare vid namn Baldyr Brummare, blev i stillsammare väder min gode vän och följeslagare på resan. Hans tillnamn faller sig naturligt sedan man hört det utdragna bölande som hos honom ersätter normala människors skratt. Baldyr är en vittberest och mångkunnig man som lärde mig mycket om trakoriska seder och bruk, men hans kunnande lämpar sig dessvärre sällan att fästa på anständiga pergament.

— — —

En afton, jag tror det var på överresans tredje dag, pekade Baldyr Brummare över vattnet in mot den nedgående solen. Med viss ansträngning kunde jag där urskilja en hög, avrundad silhuett. Jag frågade om det var en sovande val, men Baldyr flinade åt min okunnighet, vilken han fann "avgrundsdjup som det hål genom vilket jordskivans axel löper". (Han menar att Altor är platt, vilket även jag plägar betrakta som möjligt.)

"Det där, käre Brior, är raugoner", upplyste han och kisade mot solen.

"Man ser dem sällan så här långt in i sundet, vilket är en god sak, men längs kusterna vid Lasemos kallas de 'havsspindlar' eller 'mördarkrabbor' och är en stor plåga. Hade vi stött på dem bara några veckor tidigare på året vore vi nu alla ämnade för döden!"

VAD DEN GAMLE LEGOSOLDATEN SÄGER

Jo, ni männer och piltar, nog har en god svärdsarm alltid syssla i Trakorien. Ena dagen slår man pirater på skallen och nästa dunkar man bloden ur sin förre husbonde. Det kan ju kvitta, men bäst med guld tjänar den som vet att välja sida i rättan tid. Håll er bara undan från herrarnas lister, det säger jag, ty uppkomlingar dör med dagen som ordstävet låter. Klok är den som i Trakorien lägger dumt flin i synen och ser mot skogs och lyssnar till syrsorna när döden rosslar om natten. Men den som väl hanterar sturske männer kan gott samla en hoper och hyra sig till den som betalar bäst. God tjänst har man på Paratorna eller Palamux, blott ej i Shamashernas prästsstat, ty där surnar strax det muntraste sinne.

VAD DEN ERFARNE ÄVENTYRAREN SÄGER

Det guld man plockar som bär från buske är sedan länge bärgat i Trakorien, men med möda kan mycket ännu hämtas. Se bara till att skaffa en duglig farkost för färd mellan öarna innan ni far norrut. Flera platser skys av ortfolk dit den härdade kan söka sig för god strid och plundring. Vore jag yngre for jag mig till gränstrakterna mellan Laabne och Klagga där slottsruiner ska ligga som stinna pärlemusslor och otygen trängs framför svärdet. Jag ville därtill glänta på Tocmerskogens mysterier, samt Skuggornas träsk och kargomiternas hemländer om blott mitt gamla svärd Olkesbane funnes vid sidan. Det bästa i Trakorien är väl ändå att knektarna sällan frågar efter ärende, särskilt inte när man lägger silver i deras hand.

VAD DEN SNIKNE KÖPMANNEN SÄGER

För affärer i Trakorien ska man ha goda nerver och vass tunga. Den resande uppköparen bör medföra sin egen våg som han ska låta notarden kontrollera och märka i varje stad dit han kommer. Denna våg behövs för såväl varor som guld, ty falska mynt är vanliga.

Min läromästare, Valdegus Pungklämma, hade för vana att skicka lärlingar till Melse för att bli lurade. Han menade att man intet känner om livet förrän man mött en krämare från Paratorna och ett luder från Morëlvidyn. Själv köpte jag i Melse ett parti asbastfiber till gott pris, men lagret brann upp sedan köpesumman väl var betald. Jag menade att dessa fibrer ingalunda kunde vara asbast då ju denna ska vara eldfast, men säljaren anlitade en lagvrängare och som varorna blivit aska kunde jag intet bevisa. Därtill vägrade mina kompanjoner betala sina andelar, vilket jag väl kunde förstå. Jag lämnade således Paratorna som en utblottad usling och fick tjäna som notardbiträde i Tigôld under tre svåra vintrar.

Jag tror visst att den förslagne kan göra goda affärer i Trakorien, särskilt i salt från Fokale och sylvoleum från trakterna runt Malossisjön, men skulle inte satsa eget silver i dylika förhoppningar. Man blir klokare med tiden. Det torde även ni märka vad det lider.

VAD DEN MÄKTIGE MAGIKERN SÄGER

Vi måste skilja mellan magi och magi, mina herrar! I Trakorien lever mången trollkarl gott i rikets tjänst eller som gycklare vid rika damers fötter. De bor i städernas palats i stället för att söka sanningen och makten i ensliga torn. Sådant leverne är förvisso behagligt, men fyller också sinnet med död flegma. Öarna saknar alltså av ren lättja magiska nyskapare. Den enda större akademin i HOXOH lär utbilda passabla illusionister, men även i HOXOH saknas enligt min mening djupare inblick i tillvarons mysterier. Det ska finnas mästare i nekromantikens och symbolismens mörka skolor i Kargom och på den nordliga ön Chrachs, men vi intresserar oss ju bara för anständig lärdom, inte sant mina herrar?

Mästaren tar hertiginnans hand, bugar sig knappt märkbart för sällskapet och går vidare.

Som detta var i månaden taragan, ägde vattnet liksom luften en avsevärd kyla. Baldyr menade att just kylan gjorde dessa raugoner slöa till sinnes och därför obenägna till jakt, vilket alltså var den enda orsaken till att jag ännu kan krafsa min gåsfjäder mot pergamentet.

Medveten om min reskamrats sinne för goda berättelser, men likväl fascinerad av den flytande kolonin vid horisonten, tog jag tillfället i akt när jag senare kom till Tricilve, denna lärdomens pärlebädd, att vid kejserliga biblioteket studera en avhandling i ämnet.

I sanning fann jag raugonerna skrämmande och över måttan glupska, även om jag fortfarande tror att vi såg en sovande val den gången.

———

De bägge resande kliver nu i land på ön Saphyna, där de så småningom kommer till den så kallade Gudienerslätten på öns norra del.

Slätten mellan Gudiena och hamnstaden Tigôld är nästan lika bördig som runt Frimbole Olvi, men mer riktad vad gäller gröda. Således odlas i stor mängd coffabusken, av vars nötter paratornier och saphynier brygger coffa om vintern. Dessutom driver de många klostren och läkeskolorna upp kryddor samt allehanda läkeörter.

———

Från Gudienerslätten slog jag och Baldyr Brummare följe västerut med en gammal vänlig droghandlare som bjöd oss skjuts på sin kärra redan invid stadsporten *[staden Gudienas, alltså]*. Vi tog tacksamt emot hans erbjudande eftersom sträckan mellan Gudiena och Gaaz Ulul ringlar sig långan väg genom många små baronat i provinsen Korjulme norr om Matagdebergen.

Vagnen drogs av en åsna som trilskades över den extra vikt jag och Baldyr medförde. Vi tvingades turvis leda öket vilket avsevärt förbittrade färden. Bortsett från ansträngningen i sig, högg kräket tänderna i mina kläder eller mitt skinn så fort jag kom inom räckhåll. Droghandlaren var dessutom så skumögd att han lika ofta lät piskan vina över mig som över åsnan när han fick sina raseriutbrott. Vid dessa tillfällen mötte djuret medlidsamt min blick, men skrattade otvivelaktigt med hela sin svartludna själ.

På höjderna i Korjulme tronar här och var adelsgods, vilka ej är befästa i denna trakt. Till varje gods hör ett halvdussin byar och de stora fruktodlingar som, tillsammans med havets gröda, utgör Korjulmes viktigaste näring.

En enda gång besökte vi ett av lantgodsen. Baronen, vars namn jag helst vill glömma, tog personligen emot oss med den hjärtligaste omfamning, sade sig sällan haft så vittresta gäster och tvingade oss resten av kvällen att lyssna till oändliga ballader av egen komposition, tillika på fastande mage då maten enligt hans mening gör människan sömnig och ouppmärksam.

Nästa morgon tog vi ett hastigt avsked och reste vidare mot Gaaz Ulul under ständigt tjuvande av frukt, en sed vi lärde av droghandlarens åsna. Frukten fick emellertid våra bukar att vädra som muntra blåsbälgar.

En kylig afton bjöd oss droghandlaren en speciell, sydländsk tobak som fick mig att se violetta grisar i buskarna, men annars hände inte mycket.

Det berättas att svartfolk från Matagdebergen plägar göra räder ner mot Korjulme, och förvisso såg vi ett par nedbrända byar, men därutöver intet.

— — —

Brior och Baldyr reser därefter vidare mot hamnstaden Krindenmaar för vidare färd till det Trakoriska rikets största ö, Palamux.

Baldyr Brummare och jag kom nattetid till hamnstaden Krindenmaar och hade turen att få se en av årets vackraste ljusbävningar över Krindenland.

Ingen vet riktigt vad som orsakar de ljusbävningar, jordljud, formvandringar eller andra märkliga fenomen man bara ser i Krindenland, men helt klart är att landskapet inte beter sig som det borde.

En teori säger att Krindenland i fjärran tider hyste en mycket vacker bygd som drabbades av ett gigantiskt jordskalv. Detta jordskalv vände landet upp och ner så hastigt att själva dagsljuset tillsammans med ljuden från skogar och folk fångades i håligheter långt under markytan. När det hårt sammanpressade ljuset och ljudet lyckas fly upp genom sprickor i berggrunden, exploderar det i symfoniska fyrverkerier ovan jord i lycka över sin återvunna frihet. Kanske ber det också om hjälp för sina instängda fränder.

— — —

Hur det nu förhåller sig med myterna i Krindenland, kan ingen förklara det man kallar formvandring. Allt i detta märkliga bergsland tycks nämligen förvridas med tiden. Floder ändrar sina lopp, sjöar buktar som plåtar, klippor byter skepnad på ett månvarv så att inga landmärken består. Kort sagt tycks det som om halvön Krindenland lyder under andra naturlagar än resten av Ereb Altor.

En expedition lärda män från Lasemos, anförd av den vise Cambalum, vandrade för många år sedan in i Krindenland för att söka svar på dess gåtor. Fem veckor senare återvände en ensam, förvanskad bärare som enda överlevande. Vid en undersökning befanns mannens ena ben vara en halv aln kortare än det andra, högerhandens fingrar sammanväxta med varandra, bröstkorgen timglasformad och knäna böjbara i alla riktningar. Ansiktet visade en djup fåra i mitten som om huvudet höll på att dela sig i två, och utväxter liknande ögon hade formats på kindbenen. Mannens sinne var för alltid mörklagt och inget tal kom någonsin ur hans mun igen.

Han visades länge för pengar i Tricilve, men gick bort strax innan jag anlände till Paratorna.

En icke oäven teori säger att Krindenland är Ereb Altors skarv mot ett parallellt universum, och att de två världarna i gränslandet kämpar om makten. Skulle det förhålla sig på

detta sätt, finns antagligen en passage till den andra världen någonstans på halvön, men varken jag eller Baldyr hugades söka. Vi trivs båda med livet precis som det är, och särskilt på tavernan "Fiskefröjd" i Krindenmaars hamnkvarter. Min redan fagra nuna torde heller ej kunna förbättras märkbart genom knådande av främmande världslagar.

Jag vill inte orda vidare om Krindenland, men påminner helt kort om att guden Remuntras lära uppstod just här.

— — —

De bägge resande färdas nu vidare till Palamux, där de så småningom kommer till staden Kharasma, som ligger invid det sägenomspunna området Laabne.

Laabnes askdalar skapades av de grå eminenserna när de sög livet från en tidigare skön trakt så att deras palats i Voag Aspede skulle blomstra i övervärldslig prakt. Först när gråheten även kröp över Lasemosi gräns samlades en här under Baskimer Brushane mot de fruktade magikerna.

Men ej genom vapenmakt, utan av de få hjältarnas dåd, befriades Trakorien från de grå eminensernas livstörst. Från denna tid stammar det välförståeliga bann man i Lasemos lagt på all magi.

I Laabnes tysta land, vadar man fotsdjupt i aska. Den virvlar kvävande genom strupen, men ingen vind rör stoftet som snart faller dött till marken igen. Här och var i asköknen finns syrasjöar, vars stickande ångor fick mina ögon att tåras då vi nalkades dem. I dessa frätande gölar plägar garvarna härda sina skinn, men så otrevlig är denna syssla att den alltid överlåts åt gesäller. Den övervakande mästern slog på gott avstånd upp sitt soltält och lät en slav förmedla hut och anvisningar åt de svärande ynglingarna vid syrastranden.

Laabnes lockelse var mig vid denna tidpunkt storligen dämpad, men till trots mot Baldyrs illflin (sinnets förfining är honom obekant, han tänker blott på klingande trakiner, mjukhullat kvinnkött och flottig spis) ville jag ändå söka nå Voag Aspede, vars ruiner hägrade mot bergen. Jag besteg alltså en klippa för bättre syn, men överraskade därvid en solsökande syrödla, vars frätande salivstråle träffade mig över benet. Vi rusade var åt sitt, men jag skriade högt av fruktan då dess frätande loska väl kunde kosta min vandringsförmåga. Nu var det så lyckosamt att garvarmästern medförde slemmad lut och örtbalsam mot syrningsskador, så att såren kunde minskas förrän de uppstod... Vidare undviker jägare de laabniska ruinerna, ty gengångare sägs vandra bland öde gator. Närmare kusten fortsätter askfälten in bland klippor dit vissa onämnbara sekter säges ha tagit sin tillflykt, men längst ute på Palamoxi västspets finns ett vackert hedlandskap kallat "vindens ängar"... Remuntradyrkare kamperar än i denna dag på vindens ängar där de dansar jubeldanser till gudens ära. Dyrkarna vill påskina att Klastobrest mötte döden med "en sång och ett skratt", till vilket de tillfogar ett olidligt "tra la la". Så lite är livet värt för dessa galningar.

Vindens ängar hemsöks dessbättre ofta av raugoner, så att dyrkarna sällan blir gamla på denna plats, men ej heller detta tycks bekymra dem. Hur någon kan låta sig genomkrälas av raugonerlarver med en sång och ett skratt är mig en gåta, men som den vise Shukallituda fogar till sin essä "Shukallitudas betraktelser vid en varm skål coffa", så blir var man salig på sitt.

Tra la la.

— — —

Efter en lång färd genom jättefolket tolgûldernas rike, så kommer Brior och Baldyr till staden Urma, som lyder under samma lagar som Det Heliga Kishatet, där man dyrkar guden Shamash.

Vi lärde i Urma att Shamashs kärlek till påbud är gränslös, ty om nära nog varje företeelse har hans präster, vars ord är lag, något att anföra.

Exempelvis gäller enligt matsalarnas plakat följande:

- Till skaffning må blott omörat kött av gammal oxe nyttjas, ty så säger SHAMASH: 'Segt kött ger munnen syssla, men mindre pladder bland ätande'.
- Förrän vin kommer till bords skall det spädas fyrfaldigt, ty så säger SHAMASH: 'Rus är trons träskfly'.
- Då föda tillföres krydda, skall lika mängder torkad galla ock tillföras, ty så säger SHAMASH: 'Föda skall vattnas av ögats tårar, ty i människans inre skall den ömkligen förruttna, och dess välsmak är blott vind och förbländelse, folkets tungor till förledelse'.
- Av skaffning må ej sådan mängd givas att

mage mättas, ty så säger SHAMASH: 'Mättnad är blott vind och förbländelse, ty den mätta magen är i morgon åter hungrig, men salig är den ständigt hungrande, ty han känner det bestående'.

Listan kunde lätt göras längre, men blir ej muntrare av detta.

Det är i Urma endast tillåtet att sova i gemensam sal om minst tjugo personers bäddmängd, varvid vakt ska utsättas. Sömn skall ske på brädgolv eller hårdstampad lera med filt av högst två korns vävtjocknad som underlägg. I Shamashs ögon är drömmarnas skenbilder av stor ondo, och man vill på detta sätt undvika den alltför tunga vilan.

Vår sista natt i tempelhärbärgets sovsal trilskades min mage av förbittring över det magra kosthåll den tvingades utstå. Jag kastade mig av och an så att salsväktaren ideligen ruskade mig vaken för att frälsa mig från häftigt drömmande.

— — —

Man färdas vidare genom Moskorien mot Palamux' norra delar.

Låt mig kort berätta om de inre delarna av Palamux, dit jag inte dristade mig på denna resa. Den cirkelrunda Fokalerslätten som åtminstone formellt sett lyder under Fontra Cilor, uppstod enligt sägnen när stormguden Marduk slungade ett eldklot mot det hedniska Woddam för att i urtiden sätta stopp för woddamiternas demondyrkan. Klotet ska ha bränt sig ner genom berget och så skapat Kargomväggen, den lodräta, tusen meter höga klippvägg som avslutar slätten mot nord och väst. Av hettan glaserades Kargomväggen till en spegelblank yta som reflekterar solljus ner i dalen. Därför är hettan på slätten onaturligt stark.

Fokale var en gång bördigt, men har nu försaltats liksom Moskorien så att bara några tåliga nomader lever kvar. Den urgamla heliga staden Yoh Niur invid Kargomväggen är övergiven sedan länge, medan oasen Na Yoh fortfarande lever ett tynande liv, främst som glädjeplats för folket vid saltgruvorna i nordost.

— — —

Efter en ganska händelselös vistelse i städerna Fontra Cilor och HOXOH på norra Palamux, reser de bägge vidare till Paratorna, Trakoriens huvudö. Brior beskriver nedan paratorniernas attityd gentemot varandra...

... Då du hörer en oförskämdhet kastas i ditt anlete, må du alls ej förfäras därav, ty vet, käre broder, att ofint sätt och offentlig svinlevnad på Paratorna är tecken på makt och höghet. Således talar kejsaren till sitt folk med ord som:

'Hören, I slemma och fåkunnige horder! Lyften edra utstående örontrattar mot harmoniens källa och peten vaxen ur edra hörelsehål!'

Det hålles i högre kretsar för höjden av förfining att uttala dräpande och nyfunna elakheter till jämlikar, medan simplare tilltal, såsom 'träckslukare' och 'dallerläpp' endast bör kastas till nedomstående.

Ödmjukhet och vänlighet tolkas på Paratorna blott till svaghet och bemötes med förakt av rik som fattig. Du bör därför under överfarten inpränta i minnet de giftige fraser jag nedtecknat mot slutet av detta brev. Träna gärna elakt tal mot en nära vän av flegmatisk läggning, ty konsten är svår och motbjudande, men din vistelse på denna svinens ö skall med övning bliva högeligen lättad...

... I Tricilve må allt köpas för guld, så även adelskap, titlar och ära, sådant man på Palamux blott värver av börd eller dådkraft. Av denna anledning bör du aldrig efterfråga fint folks bakgrund, ty detta kan innebära en större förolämpning än du mäktar försvara.

— — —

Det första man ser av ön Paratorna är ön Okruzande, som ligger i viken just utanför Trakoriens huvudstad Tricilve.

Okruzande har som huvuduppgift att lasta om varor mellan pråmar och havsfarare för in– eller utskeppning till huvudstaden.

På den kryllande kajen bjöds en verklig smak av världsskivans bredd, ty där kunde allehanda farsegels raser och gods beskådas.

Från det nordliga Orghin bringade blånerade orghingar en last ädelis som kom deras skepp att ryka likt en svettig häst i höstsolen. Denna is från glaciärernas inre är för alltid stelnad till kristall, och man slipar därav smycken som skänker ständig svalka.

En bredbottnad farkost från Morelvidyn vid kopparhavets södra strand sålde slavar direkt över däck, mest vildar från Samkarnas inre, men även högborne fångar tagna i strid mot efariska furstar.

Man såg även flerhanda djuriske halvfolk, varav de vita ankorna är väl spridda och äger

mycken trad på Paratorna. Ön hyser därjämte vargmannaflockar, fågelmän och halvlängdsmän, men inga stenfolk förutom en och annan dvärgslav inköpt från Palamux för smidets skull. De älvfolk vi stötte på var alla främlingar på resa, men det taltes om bofasta sälingar på öns östsida, i den trakt som kallas Hoedjar.

— — —

Efter att ha tillbringat en tid i borgen Helterhem i hjärtat av Paratorna, ämnar sig Brior vidare mot Trinsmyra, Trakoriens nordö. Han reser först till Hoedjar på Paratornas östkust, nu i sällskap med ankan Casimo Hruckert.

Omsider beslutade jag så att medfölja en vårlig konvoj mot Trakoriens nordö Marjura. Det var alltså hög tid att fortsätta mot Trinsmyra, men som Baldyr ämnade sig söderut, skildes våra vägar under stor gråt och förbrödran.

Den goda ankan Casimo Hruckert färdades emellertid mot Ruhl för att fira midvinterblot hos sin familj och bjöd mig vandra i sällskap.

Vi färdades till Joodak, Hoedjars enda stad, varifrån ett skepp skulle avgå mot Fanzimle i Ruhl. Joodak är en timrad vildbygdstad som klättrar på sidorna av en djup fjord. Dess gator folkas mest av lurviga jägare i lurviga skinnkläder och av knektar som vaktar östkusten mot isbarbarernas plundringståg... Jag överraskades stort vid ankomsten till Fanzimle, ty staden är byggd i halvformat för ankor och småmän. Ruhlertrakten utgör en ankstat inom Trakoriska riket, med ett eget råd, ett eget garde och även en egen ankborg. Denna frihet kommer av djurfolkets stora inflytande på trakorisk trad.

Staden Fanzimle är inför alldaglige männer närmast löjeväckande ren och prydsam. Emellertid driver man särskilda kvarter för storfolk, vilka till gästernas trivsel smakfullt smutsas ner av speciella kontaminörer. Här gives ypperliga tavernor vars tjänster dock suger pengar som jord drar vatten.

De vita ankorna i Ruhl förtjusar sig stort över allt spel och gyckel. På kvällarna spelas allankligen smickelbräde, dam och spräcka snok i varje kvarter.

Smickelbräde är ett mycket populärt spel i hela Trakorien. Det kombinerar taktik på spelbordet med mer våldsamma inslag. T. ex. måste den som gör hoppsmickel skutta upp på spelplanen före motståndaren innan poängen räknas honom till godo. Skulle motståndaren erövra en spelpjäs, får man behålla halva om man hinner klyva den med sitt svärd medan den är kvar på brädet. Den senare regeln har kostat mången god smickelspelare hans fingrar och givit talesättet: *"Den som inga fingrar har, ej i leken bliver kvar!"*

Av gatans lustigheter lockar dockspelen ojämförligt flest åskådare. Kommedia dell'anco visar ständigt samma kända persongalleri:

Coprostomba heter den lärde gamle mannen som alltid talar vers och luras av ankan *Kvalbak*, skådespelens listige hjälte.

Yaggamuk, den slemme svartankan, är hjältens ständige motståndare.

Mesurinn och *Nindada*, det mänskliga kärleksparet, häcklas för sin virriga hjärtesmärta och lusta. (Ankor förstår sällan sådana skira företeelser. Detta insåg jag grymt då jag berättade om sälkvinnan i Hoedjar för Casimo Hruckert. Den tomhövdade dvärggåsen flinade bara brednäbbat åt mitt brustna hjärta.)

Den lille oskyldige halvmannen *Prolzo*, spelens narr, tittar mest på och får skulden för allt när han inte äter eller rapar, medan vargmannen *Okrof* kliar sina löss och hotar alla med stryk.

Varje berättelse slutar i munter musik där Kvalbak får slå takten med en påse silver han lurat till sig. Yggamuk får prygel av Okrof och kärleksparet bedriver otukt. Allt är åter som det ska... Jag firade midvintern på släkten Hruckerts gods en halvdags marsch nordväst om Fanzimle, invid den sumpiga floden Zymb där grodor och brödnate odlas åt ankor över hela Trakorien.

Midvinterbloten genomfördes med ankors sedvanliga trams och tamhet. Man åt allehanda vämjeliga rätter, drack grodromstoddy, sjöng flerstämmiga kvackpsalmerier och dansade flapstepp, en ograciös så kallad humpadans, där man gör höga hopp och klappar ihop simfötterna.

Efter bara någon dag tog jag farväl och vandrade surmagad vidare mot väster.

— — —

Brior får överfart till Trinsmyra, där han först färdas till byn Jyrsind.

På en krog i byn Jyrsind kom jag i lag med en milackisk sjöman på hemvandring. Han var klädd i landets sedvanliga fotsida yllekaf-

tan och hade huvudet omlindat med tygremsor mot kylan. Sjöfararens namn var Hulgemart av S'gaHagly och efter trevande utbyte av åsikter om herrefolket från Paratorna blev vi vänner, varpå han bjöd mig följa honom till hemtrakten.

På borgen Helterhem hade Klamender Gomba ofta varnat mig för milackernas vansinne, men jag tvekade inte ett ögonblick att anta Hulgemarts inbjudan, ty han var en innerlig och ärlig man. Han förklarade att konvojen mot Marjura plägade proviantera i Esakra om några veckor, och lovade föra mig dit i tid.

Nästa morgon vandrade vi alltså utför Hymbergondbergens kala nordsluttningar som man plundrat på träd för att föda smedjornas eldar. Vi överraskades av en trupp jagande knektar som bemötte oss mycket bryskt tills jag visade mitt färdebrev från Vumbra, en träram med mjuk lera vari erforderliga sigill pressats.

Sedan knektarna lämnat oss, uppförde Hulgemart en glädjedans och prisade Inashtar för vår räddning undan gruvornas mörker. Han ville nu visa mig hur en sann milacker färdas och intruerade mig någon stund i milackisk folkdans.

Vi skuttade alltså under skratt och sång utför berget, och fastän jag föll mer än två gånger tog vi oss innan kvällen så nära Rakma att stadens ljus syntes från vårt läger.

Folket i byarna färdas enligt Hulgemart alltid i långdans, ty så kommer man både längre och lustigare mot sitt mål. Då vi sedemera lämnade Rakma mötte vi en hel rad allvarliga gamla rådsherrar komma hoppande mot staden till fagottens toner. Scenen var så komisk att jag brast i gapskratt, men ingen förargades över detta, ty på Trinsmyra är skrattet Inashters gåva, och den skrattande ärar gudinnan med sin glädje.

— — —

Brior och Hulgemart dansar vidare genom Trinsmyras märkliga nejder, tills ödet en dag skiljer dem åt:

En morgon övertalades jag att ... delta i en lädermusjakt, men kom vilse i mörkret sedan lyktan släckts. Jag irrade flera timmar under jord innan jag genom gudarnas försyn återkom till dagen i en trång, främmande dal. Som i drömmen hörde jag ljuv musik spelas, och sedan mina ögon vants vid ljuset skådade jag en ung kvinna sitta invid en bergskälla med sin klockerin i knät. Hon hade fäst långa metallspröt på fingertopparna med vilka hon lockade ett underbart regn av toner ur instrumentets många glasklockor.

Emellertid upptäckte jag i nästa ögonblick hur en förfärande vätte just höjde sin båge till skott mot musikanten helt nära platsen där jag stod. Ingen av de två hade upptäckt mig, men då jag upphov ett varningstjut, bytte odjuret strax mål och riktade istället pilspetsen mot mitt bultande hjärta.

I handen höll jag fortfarande den brinnande luntan och min sista dosa gyllenpollen. När jag skräckslagen ryggade tillbaka halkade jag och råkade doppa luntan i pollendosan så att pulvret flammade upp och bländade vättens grisögon. Pilen ven förbi min hals på ett hårstrås avstånd, men gjorde dock ingen skada. I denna stund blev mig sinnesrörelsen övermäktig, och jag föll avsvimmad till marken.

— — —

Brior räddas ur sin medvetslöshet av runglerna, bergens rebeller.

Man förde mig in i berget där stadens boplatser ligger. Jag förvånades över att se mängder av dvärgar som uppenbarligen bor i största sämja med runglerfolket. Enligt sägnen ska dessa dvärgar ha kommit vandrande som krigsflyktingar från östra Ereb i tidernas begynnelse och träffat trinsmyriska handelsmän i nuvarande Ransard. Hövdingarna i Rung bjöd dem fristad på Trinsmyra för att bruka de stora metallfyndigheterna, och så stor var dvärgarnas nöd att de utstod skeppsfärden mellan fastlandet och nordön för att få ro. Av naturliga skäl råder en annan sämja här än i Ziddisbar dit dvärgarna fördes som slavar, även om bergsfolket också har egna, människofria städer. För första och sista gången i mitt liv skådade jag dvärgkvinnor. Seden bjuder att de rakar skägget för att inte visa främlingar sitt rätta ansikte, varför de lätt gick att skilja från männen.

Jag ställdes inför stadens hövding och fick berätta utförligt om hela min resa. Trots en viss välvilja över min hjältemodiga insats, var detta utan tvivel ett förhör. Man ville övertyga sig om att jag inte var en paratornisk spion. Vid förhören deltog en obehaglig individ med svartmålade läppar, en medlem av demonen Ghumgakks brödraskap. Hans sätt att liksom kameleonten röra på ett öga i sänder, gjorde

mig illa till mods men tycktes inte bekymra runglerna.

Då kvällen kom sattes jag i bekvämt men säkert förvar. Klockerinspelerskan som jag räddat från vättens pil besökte mig iklädd den vackraste dräkt av bralorgiskt algsiden. För att lindra min ensamhet tillredde hon oss en måltid av grottsvamp, serverad med honungsvin och underhöll mig med spel på sin klockerin. Därtill visade hon sig förfaren i många andra konster. Hennes namn var Ghamgonli och hon var hierodul i gudinnan Inashtars tjänst.

Man gjorde uppenbarligen efterfrågningar i byn S'gaHagly under natten, ty då morgonen grydde, bringades jag hälsningar från sjömannen Hulgemart. Efter detta skänktes jag större frihet i Ghamgonlis sällskap.

Runglerna är ett krigiskt folk. Dagligen tränar man stridskonst på fälten utanför staden. Krigarnas rustningar är alla olika men mycket vackert arbetade, ty i denna konst tävlar landets smeder. Man hamrar hjälmarnas visir till skrämmande demonmasker och fäster horn eller vingar på hjässan. Speciellt imponerades jag av de överraskande anfallen med skolopod. Djuren kom rusande utför en lodrät klippvägg ner mot träningsfältet där en rad måltavlor stod uppställda. Ryttarna avlossade sina pilar i farten, och försvann i nästa sekund uppför berget igen.

— — —

Efter fler äventyr, för vilka tyvärr icke kan redogöras här, reser Brior vidare mot Marjura, men det är en annan berättelse.

OM BRUKET AV HANDLINGAR I TRAKORIEN

Följande är ett utdrag ur tjuven och författaren Lususces "Resebok för öarnes hieltar"

I Trakorien bruka man trenne slag af mynt; guldtrakiner, silverdecaurer och kopparstycken. Förfalskningar äro tämligen hvanliga, hvarför försiktige männer endast böra bruka Rikstrakiner. En egenhet hos guldmynt är att man ofta stöter på skråtrakiner som äga en säregen odör beroende på manufaktörens härkomst.

Trakorierna äro synnerligen förtjusta i att besegla aftal och ord på papper, som förutsatte de att talade ord flyta från öra till öra utan att lämna spår.

Om man önskar dokument af något slag, må man anlita en skrifvare som prentar ned vad makthafvarne säga. Därtill kräfvas ett sigill från hvederbörande myndighet, samt ofta icke oanseeliga summor mutpengar.

Dokumenten äro af tvenne typer. Antingen präntas de på pergament med officiell underskrift och stempel, eller så utgöras de af s. k. lerlådor, träramar fyllda med för ändamålet synnerligen lämpad röd lera, där parterne och makthafvaren sätta sina aftryck genom rullande af sigill öfver ytan. Leran kan sedan brännas i ugn eller med trälock skyddas från förstörelse. I finare sammanhang dekorerar man dokumenten, t. ex. genom inpressande af halfädelstenar i leran. Sådana dokument bli dyrare, men inge också större respekt.

Några hvanliga typer af dokument äro:

Färdebref, hvilka tala om hvem man är, att man lagligen har ärende i området, får lämna det om man önskar och kanske står under någons beskydd. Mest brukbart är Keisarens lejdebref, som bäres af rikets resande ämbetsmän. Med Keisarens lejdebref kan bäraren kräva mat, logi och färdhjälp af hvem som helst inom Trakoriska riket, men förfalskningar och missbruk straffas med döden.

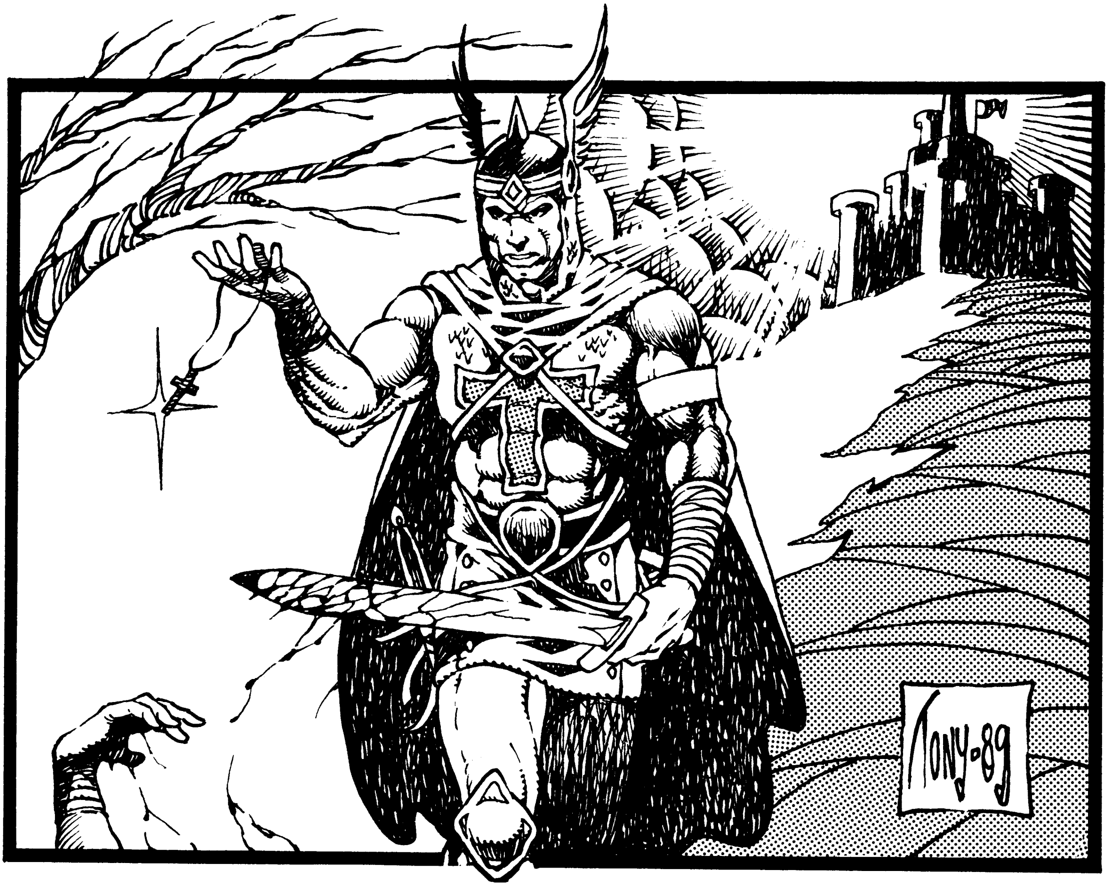
Hvanliga färdebref utfärdas af den lokale fogden eller dennes utsedde skrifvare. Mer ohvanliga bref utfärdas bara af fogden eller prokuratorn personligen.

Hvissa större handelshus ha infört sedlar, med hvilket åsyftas bref som ge innehafvaren rätt att kvittera ut en summa guld eller silver från något af husets kontor. På detta sätt slipper man frakta runt stora mängder metall över haf och land. Sedlarnas hverde garanteras af respektive handelshus, hvilket innebär att sedlarna förlora sitt hverde om huset går bankrupt.

Mindre seriösa köpmän på Paratorna försöka ofta betala i sedlar som icke kunna lösas in.

För att utöva ett hverv eller bedrifva hviss handel på en plats må man ofta ha tillstånd af myndigheterna och dessutom köpa rettigheten af lokala gillen och skrån. Den utbildade lerlingen får ett gesellbref och rättigheten att öppna eget. Sjelfva brefvet bekostas af hans mäster, men ca 15 pro cent af allt han arbetar in ska gå till traktens skrå.

En fremling som önskar konkurrera med lokala näringar betalar normalt ca 20 pro cent af inkomsten till skrået eller gillet, samt en engångssumma på ca ett års inkomst. Summan blir högre om stor konkurrens råder, men kan minskas ner till intet om främlingen är hvelkommen.



OM ZORAKIN

Följande skildring är skriven av Veremar Fjärrfara, förste upptäcksresande hos konungen av Berendien år 580–601 eO. Denne tillbringade två veckor på resande fot i landet Zorakin och skrev därefter om sina upplevelser. Det framkom senare att zorakierna misstänkt att han var en militär spion, vilket kan förklara en del av de händelser som inträffade under hans resa.

Jag anlände Pendon, Zorakins lysande huvudstad, en vacker sommardag i Odos nådiga år 589. Vår karavell lade till flera kilometer utanför stadens murar, vilket jag senare fick höra berodde på den extremt långgrunda stranden. Via en flatbottnad men ändock mycket bekväm slup blevo vi för en ringa summa kopparmynt slussade in till stranden.

Redan på håll hade jag lagt märke till de många adelsättemärken som vajade från stadens spiror och tinnar. De tycktes mig vara i stor mångfald, och de ädla ätterna av Pendon syntes mig vara fler än vad hela Berendien kan ståta med. När jag kom in i staden fråntogs jag i viss mån denna villfarelse, ty ingenstädes på stadens stod ädla riddare, stolta springare, starka knektar eller dugliga krigare att finnas. Detta bekymrade mig en smula, men senare fick jag förklaring på även detta förhållande.

Vi togo in på värdshuset Den Tömda Stånkan, ett ställe vars namn inte visade sig hålla vad det lovade. Här fanns dryckjom och folk i överflöd, vilket knappast var vad vi önskade. I en enslig vrå funno vi dock ro tills en storvuxen man kom fram till oss och började språka på den underliga dialekt som zorakierna brukar.

Mannen visade sig vara en äkta penner ända ut i fingerspetsarna. Hans namn var, om jag inte missminner mig alldeles, Riddar Mohran Achselson av Pendonien, och genom att ge er en vink om hur denne ypperlige människa förde sitt leverne torde jag kunna

VAD DEN GAMLE LEGOSOLDATEN SÄGER

Zorakin är ingen guldgruva för oss hyrsvärd, precis. De stolta riddarna och adelsmännen i det landet har inte mycket till övers för ofrälse soldater, trots att de behöver dem lika väl som alla andra makter i Ereb. Så räkna varken med silkesvantar eller sötebrödsdagar i Zorakin, gosse! De betalar visserligen det pris man kommer överens om, men priset blir oftast lägre än vad man bjuder i t. ex. Hynsolge eller Trakorien.

Vad gäller sysselsättning så finns det en del att göra, mest försvar av nordgränsen mot de lortingar som allt som oftast härjar ned från bergen under skrik och skrän. De som har riktigt tur kan få tjänst hos någon lokal baron som vakt, men förvänta dig att de kommer att förutsätta att du gör allt för att trycka ned de fattiga bönderna. Nej, Zorakin är ingen rolig historia för oss legosoldater. De flesta soldaterna i landet är infödingar som tagit värvning frivilligt, må Etin vara deras själar nådiga...

VAD DEN ERFARNE ÄVENTYRAREN SÄGER

Där har ni allt hittat pärlan i gröten, grabbar! I Zorakin finns oerhört mycket att hämta, trots att de flesta inte vet om det. Oss emellan, mina vänner, så tror jag inte att ni hittar så mycket äventyr någon annanstans i Ereb som i Zorakin! Det finns svartfolk i bergen och i den 'fruktade' Torilskogen, och sanna mina ord, legenderna om svartfolkens skatter *är* inga legender! Man kanske får betala med ett köttsår eller två, men när man hittar fyra skeppslaster med guld, ädla stenar och magiska vapen glömmer man lätt sånt. Se upp för adelnsmännen, dock, de är ivriga på att utkräva tullar och skatter för allt möjligt. En god vän till mig, som jag antar vill vara anonym, fick plikta hälften av vad han hade hittat i en underjordisk krypta till en baron i grannskapet, och ställd inför alternativen att betala eller dö så fanns inte mycket att göra...

Zorakins historia är fylld med tragiska händelser som är alltför okända för att de flesta korkskallarna som kallar sig äventyrare skall kunna få ut någonting av dem. Bakom de flesta legenderna finns dock korn av sanning som leder till skattgömmor som räcker och blir över för att göra en man lycklig livet ut. Nå, hur blev det med den där ölsejdeln?

VAD DEN SNIKNE KÖPMANNEN SÄGER

Om jag har haft kontakter med Zorakin!!?? Nämn den vara som jag inte krängt eller köpt i Zorakin! Men det var länge sedan... Nuförtiden är Zorakin inte vad det en gång var. Jag minns när Pendons redd var fylld av koggar från Erebs alla hörn, när man fick vänta sex dagar på att få ankringstillstånd, när man kunde göra handelsresor på Zorakin med tolvfaldig förtjänst... Men jag är en gammal svammelgubbe och de dagarna är förbi. Håhåjaja, det var bättre förr... Numera lär de mest vara intresserade av guld, silver och tyger, vilket inte är det lättaste att få tag på om man inte har oceangående skepp som för en bort till Akroglas glänsande kuster eller Solunas öknar. Av hantverkare har Zorakin tretton på dussinet, så ni lär nog mestadels kunna köpa upp färdiga prylar där, förutom timmer och möjligen spannmål. Letar ni efter sjödugliga skepp så är det till Zorakin ni skall åka, om ni inte kan ta er till Erebos, förstås.

VAD DEN MÄKTIGE MAGIKERN SÄGER

Zorakin är ju inte precis känt för sina magiker, med undantag av Häxmästaren, möjligtvis, men visst har man en gedigen historia inom magins underbara värld. Det finns en del förstklassiga akademier, bl. a. så anses Mentalisternas hus i Pharynx vara en av västra Erebs bästa läroanstalter.

Zorakin är väl annars mest berömt i magikerkretsar för lycéet i Pendon, där man finner ett utomordentligt förnämligt bibliotek, visserligen i Mandelordens regi, men visst hittar även vi magiker guldkorn där då och då.

---

ge en tämligen realistisk bild av den zorakiska överklassen. (Det är i Zorakin blott överklassen som är något att ha, emedan bondebefolkningen i detta land ämnat för store män visade sig vara särdeles enfalding och menlös.)

Riddaren gick klädd på det överdådiga sätt som jag senare erfor var kutym bland de högre ståndsmännen. En guldkedja, en och en halv tumme tjock, hängde runt hans kraftiga nacke, och på fingrarna sutto ringar med dvärgsnidade ädla stenar. En kort purpurfärgad tunika fodrad med en vinterrävs päls värmde hans lekamen, men dess ringa längd blottade på ett till synes skamlöst sätt det som kvinnorna i detta rike finner behagfullt. På benen bar han sidenhosor färgade som det finaste feliciska vin, och på hans fötter ståtade mjuka men kraftiga pälsfodrade skor av feliciskt snitt. Vid hans sida hängde ett svärd så praktfullt att en berendisk överståthållare hade undats därav, och en matchande dolk var bara den avskräckande för alla och envar. Svärdets hjalt och skida voro sållade med stor ädlastenar som i all sin färgprakt visade den högvälborne ädlingens ättevapen.

Då vi senare, efter de samtal som nedan beskrivas, samman gingo ut på Pendons gator, märkte vi ånyo huru ädel denne herre var. Närhelst en simpel hantverkare eller köpman mötte oss, bugade de djupt för att visa sin betygelse för riddaren och de drabanter som

ständigt gingo trettio steg framför honom. Riddar Mohran bevärdigade dessa undersåtar knappt en blick av sina blå ögon, men nedlät sig till och från att öppna sin välfyllda och juvelbroderade penningpung för att skänka dem några kopparmynt. En nämnvärd liten detalj i sammanhanget torde vara att ytterst få tiggare syntes på Pendons gator, vilket förundrade mig eftersom jag fått höra att Zorakin för närvarande icke äga sitt forna välstånd. I Nohstril på Erebos blev jag till exempel försäkrad att Erebos nuförtiden var betydligt mer välrustat och mer välmående än Zorakin, och att det på detta lands gator rådde stort missnöje med konungens styre. Därav märktes åtminstone mig intet.

Riddar Mohran begynnte under vårt möte på värdshuset en lärd diskussion rörande våra länders respektive styrelseskick, och endast min fosterlandskärlek kan avhålla mig från att medge att Zorakin är inrättat å det allra bästa. I toppen av rikets styrelse sitter konungen skön och vis, men till sin hjälp vid rikets skötsel har han ett stort råd av vise män som hjälpa honom med råd och dåd. Som om icke detta vore allt, skötes riket tillika av hertigar, som trots att de äga den jord de bebor icke tör råda helt och fullt. Makten kommer i stället av folket och Konungen, genom ombud kallade grevar och baroner. De rebelliska krafter som icke vilja underordna sig ombudens vilja, må köpa sig fria från dessas jurisdiktion om de så önskar, och bära då den skönklingande titeln markis.

Vid sidan av den värdsliga makten råder även Den Lysande Vägens Heliga Kyrka, som tillser att folket få del av den andliga spis som är var mans glädje. Denna kyrka tycks mig vara mer lysande här än någon annanstädes, möjligtvis med katedralen i Arno som undantag. Odo hålles här högt i ära, vilket icke enbart enbart yttrade sig i fagra ord, utan även i de fromma handlingar som folket i Zorakin tyckes mig vara så betjänta av.

Vårt samtal fortskred, och vi kommo in på det härliga krigets område. Ack och ve för de som någonsin skulle vilja anfalla detta rike och fläcka dess jord med sitt spillda blod! Må Odo låta deras själar pinas i det hetaste av ställen, om någon skulle vilja stå upp mot de tappra och ädla män som försvara detta rike från mörker och barbari. Om Konung Valien VII av Zorakin blott kunde mönstra hälften av sina trogna riddare, skulle detta vara tillräckligt för att krossa den största och mest envägna här som något annat rike kunna mönstra. Riddarna äro oöverträffade vad gälla tapperhet, skicklighet och styrka, och på sina höga och uthålliga springare torde ingen kunna utgöra deras like. Förutom riddarna finnes även ett slags nationalgarden med folk som frivilligt och mot en ringa penning ställer upp för rikets försvar, så kallade legohärar.

Dagen efter vår sköna pratstund ackompanjerade Riddar Mohran oss ut ur Pendons sköna stad, och sällan upphörde jag att förundras över detta folks frikostighet och offervillighet. Under hela min färd följdes jag av Riddar Mohran och hans personliga drabanter, ett dussin väna vapendragare, för beskydd gentemot de obildade horder som jag skådade. Riddaren förklarade folkets dystra miner på en sjukdom som för tillfället härjade i trakten, men trots detta såg jag hos zorakierna ingenstädes spår av det missnöje, knorr, svält eller klagan som ofta uppträda hos andra folk.

Zorakin är ett mycket flackt och skönt land. Överallt syntes dignande sädesfält, fulla lador och glad boskap. Bönderna som arbetade på fälten hälsade oss överallt genom att skaka sina knutna händer och räcka ut sina tungor, enligt riddaren en vanlig sedvänja bland de lägre stånden. Somliga visade oss till och med betygelse genom att blotta sina bakdelar, enligt Riddar Mohran ett tecken på djup underkastelse. Här och var syntes spår av missdådare i form av överfulla galgar på byarnas torg. Då jag ett ögonblick förfasades över de halvruttnade kropparna som svajade för vinden, fick jag snart berättat för mig att det var en hedersgest att låta kropparna hänga kvar i galgarna tills själen självt kunde lämna den vilseleddes kropp, vilket enligt riddaren tog cirka tre veckor. Jag lade på minnet detta folks storsinthet. Tänka sig att ge även svåra brottslingar denna enkla hedersbetygelse! Vid min återkomst till Berendien måste jag påminna mig om att framföra förslaget till de lärde prästerna där, så att icke heller vi må utestänga några själar från livet efter detta.

Flera dagar förflöto i maklig takt och vårt följe kommo så småningom till den legendomspunna staden Pharynx, vars gator lär ha varit Kopparhavets skönaste innan den Stora Skövlingen år 35 före vår Frälsares födelse.

En stor truppstyrka mötte oss vid stadens portar och följde oss genom hela staden fram till det hertigliga palatset i staden. Enkom för min skull hade gatorna rensats från slödder, vilket måste ses som en stor ynnest med tanke på min ringa börd i dessa sammanhang. (Faktum är att jag aldrig tordes berätta att jag bara är son till en Storgreve av Berendien, ty kalla kårar löpte längs min rygg vid tanken på vad dessa gästfria människor skulle tro om mig om de fick veta att jag var av så låg börd!)

Folk sutto i fönstren längs vår färdväg genom staden och gåvo oss i än större utsträckning de tidigare beskrivna hälsningarna, nu ackompanjerade av högljudda tillrop vilka jag tyvärr inte uppfattade, eftersom soldaterna stämt upp en i mina öron alltför högljudd marschsång. Riddaren försäkrade sig ständigt om att folkmassornas rop icke störde mig, och helt sanningsenligt förklarade jag för honom att de icke gjorde det.

Vid ankomsten till det hertigliga palatset blev jag mottagen å det ärofullaste av fyra medlemmar ur hertigens hedersvakt, och samman med dessa välvuxna kämpar och den högburne riddaren vågade jag mig in i det storslagna palatset. Aldrig har jag väl sett sådan prakt samlad på ett ställe! Konungen är sannerligen frikostig mot sina adelsmän, ty palatset prunkade av marmorinlägg, tjocka mattor, handvävda gobelänger, filigranarbeten, vackra skulpturer, vajande sidenfanor och gyllene fresker. Då jag sporde om detta förhållande blev jag än mer förvånad, ty riddaren förklarade att alltsammans var gåvor från folket självt! Aldrig hade jag väl trott att ett sådant folk kunde så bokstavligt bada i rikedom och överflöd, och att de kunde älska sina herrar så högt!

Till kvällen hade hertigen, vars namn tyvärr fallit mig ur minnet, ordnat en storslagen bankett till min ära, och som jag tidigare besviket konstaterat att staden Pendon led brist på ädlingar, förstod jag nu vart de hade tagit vägen. Bankettsalen hyste icke mindre än 300 personer, med en Storriddare av det Stegrande Lejonets orden som den lägste meriterade deltagaren. Banketten blev en lysande uppvisning i vad Zorakin har att bjuda, och det må jag utan darrande tvekan på rösten säga, att ingenstans är folket så härligt att skåda, så trevligt att tilltala, så frikostigt att gästa och så riskabelt att hetsa, som i Zorakin, de lysande riddarnas rike!

Maträtterna under banketten voro legio, och själv fick jag bara möjlighet att åsmaka en bråkdel av de hundratals fägringar som suttes fram. Gastronomiska sensationer chockade ständigt min gom; som exempel kunna nämnas erebosiskt vildhöns med friterade lärktungor, förgyllda kardiska jätteostron med fyllning av trakoriska longustklor, rökt bog av nordmarkaget med sås av havsbitsrom, samt kryddat feliciskt ädelröddruvsvin. sällan har jag intagit så välsmakande och ögonfager föda, och med saknad minns jag Hertigens av Pharynx' gästfrihet. Ständigt suttes nya rätter fram omkring mig, och i min pinsamma glupskhet fick jag intet tillfälle att åse vad som vankades vid de övriga borden. Vid dansen efter banketten förvånade det mig storligen att höra ett visst knorr bland de lägre av adelsmännen över bordets *brister*; huru kunna någon vänta sig mer föda änb vad som vankades vid dessa bord?

Tyvärr ådrog jag mig under banketten en lättare åkomma i buken; tydligen är detta folk vana vid betydligt mer mat och dryck än vad vi berendier är, ty dagen efter kände jag mig som ett spännband och huvudet som en smeds storstäd. Med sorg i blicken lämnade jag landet Zorakin via en av hertigens personliga karaveller, som säkert förde mig hem till det karga Berendien igen.

KVÄDET OM HERTIG MISKRUN

Följande kväde är en populär zorakisk folksång som de flesta känner till. Den sjunges oftast av en bard, oftast ackompanjerad av luta och puka, men alla närvarande stämmer in i omkvädet (de två sista raderna).

I gryningen — ett höjt standar!
En hornstöt får ett fjärran svar!
I fält nu hela hären drar
till sköna Zorakins försvar!

Den fred som fordomdags i Aidne var
svartfolk svekfullt brutit har
men vet att man ej blod, ej möda spar
så länge som en orch finns kvar!

Ung hertig Miskrun tar nu adjö
får avskedskyss utav sin mö
gullhårig, blåögd, hyn som snö
för henne och Etin önska han dö!

Ack se! så går vår konung god
i spetsen för en väldig flod
av stridsmän som med frejdigt mod
skall dränka svartfolk uti blod!

"Säg — vi har ni lämnat gods och gull
"för enslig grav i okänd mull?"
Svaret ges med styrka full
i härskrit — "För Etins skull!"

Med en stämma talar riddare som tross
"Till Zorakin dit längtar vi förstås
"men vi räds ej svartfolk, räds ej slåss
"ty Etin — Han går med oss!"

Och marschen går med väldig fart!
Svartfolks hopp är uppenbart.
Ondskans mörker flyktar snart
för söderns ljus som strålar klart!

Och bontisålen har befallt
i varje svartfolkssår strö salt!
Ty Ondskan skall nu plikta allt
vad man syndat — tusenfalt!

Från bergen kommer osjönt folk
att i glädjens bägare lägga smolk
i landets rygg de driva en dolk
för Maktens språk krävs ingen tolk!

Bland riddersmän är Miskrun störst
I främsta ledet står han först.
Han skall släcka svartfolks törst
vem är välan en bättre furst'?

Svartfolk önskar hans domän
besudla uti vilda skrän.
Men Miskrun vaktar bålt sitt län,
ståtlig, furstlig, stark och vän.

Tills kungen fram till fronten hinna
Miskrun måste slaget vinna
ty svartfolk ned från bergen rinna
blodtörst uti i bringor brinna.

Kungen tågar nu med hast
norrut, ständigt, utan rast,
ty plägar ej Miskrun stå fast
far svartfolk fram likt väldig kvast.

En svartfolkshär nu blickar ner,
mot Pharynx' land de hungrigt ser.
Till Etin hertig Miskrun ber:
"Måtte de ej vara fler!"

Stort är Mörkrets svarta mod
när svartfolk törsta efter blod!
De segla ned för Jostes flod
för att plundra Pharynx' jord.

Mot Pharynx' fagra landamären
seglar nu den Svarta Hären.
Miskrun då, den trogne pären:
"Skådar någon kungahären?"

Konung Kruxhelm tågar ren'
norrut under månens sken
i spetsen för den heliga armén
men ack! vafalls! han är för sen!

Hertig Miskrun i all prakt
trotsar bålt de svartas makt.
Sluter tyst en helig pakt
smider planer för en slakt.

Vid sin sida bär han Valadett
det bästa svärd som världen sett.
Smitt av dvärgars främsta ätt
mäktigt, magiskt, snabbt och lätt.

Jostes vatten flyter alltför rappt
för att kungens här skall hinna kapp.
Men Miskruns styrka ger ej tappt
ingen svärdsarm hänger slapp.

Vid Blotfers pass han ställer upp
i spetsen för sin ringa trupp.
Snart han ser en Ondskans grupp
segla fram på flodens gupp.

Mörkret har nu sett sitt mål,
forsa fram i flodens vrål.
Men de skall snart få vad de tål
i hertig Miskruns digra bål.

Då under sig han ser en mast
han vräker ned en väldig last
av olja, eld och het asbast
"Nu skall Ondskan stå sitt kast!"

Snart står varje båt i brand
över eldens dån hörs skrik ibland.
Men oljan flyter uppå vand
ned mot Pharynx' fagra land.

Svartfolksbandet är förgjort
men ännu så är hotet stort
ty elden flyter fram för fort
ända fram till Pharynx' port.

Halva landet är nu bränt
av den eld som Miskrun tänt.
All den nåd han förut känt
till onåd nu han haver vänt.

Konung Kruxhelms sorg är svår
nu till rådslag alla går
för att läka detta sår
som drivits in i Etins vår.

Var vis man nu kungen kalla
i Rådet tala de nu alla.
Blodet hetta, känslor svalla
klagorop och härskrin skalla.

Svarta Härens slutna led
få nu gå fram i ostörd fred
deras front är stark och bred
den i Toril slå sig ned.

Alltför sent kommer beslut;
tid för handling runnit ut.
I konungens sinne fräta lut.
Han stilla anar Miskruns slut.

Miskrun ej vill tiden bida
genast efter Ondskan rida
med sköna svärdet vid sin sida
i vredesmod till verket skrida.

Med Valadett uti sitt bälte
varje tapper man blir hjälte.
Men hertigen dess krafter smälte
då tunnorna med eld han välte.

För att sona sin gärning går Miskrun in
med fast beslut och död i sinn.
Stor är hans kärlek till Zorakin
större än till jungfru Linn.

I Torils skogar går Miskrun vill
sedan dess han ej synts till
skogens tystnad tiga still;
endast svartfolk nu där leva vill.

För tapper Miskrun, ett sorgsamt öde
ej nog man nånsin kan hedra den döde.

ÖVRIGA FOLKSLAG

Här följer några berättelser om de övriga folkslagen i Ereb.

ALVERNA

Utdrag ur en reseskildring av Gregorius den Röde från Berendien

Natten föll sakteliga och mörkret bredde ut sig. Då tände man en stor eld mitt i bosättningen. Skogsalver kom nedklättrande från sina trädboningar och fylkades runt de värmande lågorna. De samatalde stilla och rösternas mummel blandades med suset från trädens grenar.

Plötsligt tystnade alla, ty Gendelion hade rest sig och ställt sig med ryggen mot elden. Alverna samlades i en halvcirkel framför honom och väntade med spänning på att han skulle börja. Gendelion begynte tala med fast röst. Han förtäljde en av urtidens legender, vilken handlade om de dagar då älvfolken var unga och vandrade likt nomader genom skogar där ingen intelligent varelse hade satt sin fot. Sagan handlade om Tirilion och hans bröder, vilka sägs ha varit de första skogsalver som mötte dvärgar. Detta skedde under en jakt i närheten av Grynnerbergen, där dvärgarna hade kommit för att söka efter timmer i skogen.

Gendelion framförde sin berättelse mycket skickligt och han gestaltade med både röst och rörelse de olika rollerna. Än var han ståtlig och smidigt likt Tirilion, än undersätsig och hetlevrad som dvärgfursten Gizin. Jag hade inga problem med att förstå sagan även om Gendelion valde att använda en högtidlig form av Satenu. Berättelsen beskriver metaforiskt de plikter som vilar på alvernas axlar. Tirilion varnar upprepade gånger Gizin för att skövla skogen när dvärgarna ska ha ved till sina smedjor och timmerstockar till sina gruvor. Dvärgfursten väljer dock att inte lyssna på alvens ord och sänder i stället ut sina krigare med bredbladiga yxor. Sagan slutar mycket tragiskt med en förödande strid mellan alver och dvärgar. Flera av Tirilions bröder stupar och Tirilion möter själv Gizin i den avgörande tvekampen. Alverna segrar till slut, men har betalat ett fruktansvärt pris. Sensmoralen är dock klar; en alv måste alltid placera Moder Jords väl före sitt eget väl.

När Gendelions röst väl hade tystnat härskade en meditativ tystnad. Svagt började någon hummade på en ordlös melodi. En efter en stämde de andra in och snart genljöd platsen av underskön stämsång, där männens tenorer på ett behagfullt sätt kontrasterade mot kvinnornas höga sopranstämmor. Den alviska stämsången är mycket komplicerad till sin natur och rymmer många musikaliska finesser. Den grundläggande tanken är att väva ett finmaskigt nät av harmonier och att alla ska få ta del i skapandet. Alver blandar alltid tradition och improvisation i sin musik och samma stycke kan låta rätt annorlunda om det framförs vid två tillfällen.

DVÄRGARNA

Utdrag ur en rapport av Constatin Dluring till direktören för handelshuset Dluring.

Mitt första intryck av Kvizur Kan är bestående i mitt minne. Buller och röklukt är två saker jag alltid kommer att förknippa med dvärgar. Huzi, min vägvisare, ledde mig först till smedjorna. Där arbetade muskulösa män med svettglänsande, bara överkroppar. Luften var het och fylld av doften från brinnande kol i ässjorna och rykande facklor vilka lyste upp de underjordiska gångarna. Överallt hördes det klara ljudet av metall som slog mot metall. Här arbetade dussintals smeder med att framställa vapen, rustningar och arbetsredskap. Dessa säljer man sedan till handelshusen i Torsborg och köper sedan mat av traktens bönder för intäkterna. Sällan har jag sett smidesarbete utföras med sådan frenesi. Varje smedja styrs med järnhand av en mästersmed, vilken har en grupp lrälingar och gesäller som medarbetare. Dessa sliter verkligen hårt för att förtjäna sitt levebröd.

Nästa sektion vi besökte i den underjordiska bosättningen var gruvorna. Kvizur Kan är byggd i en rik järnåder. Malmen fraktas till smältugnar för att man ska få fram rent järn och detta förs i form av tackor direkt vidare till smedjorna. Arrangemanget är mycket effektivt ordnat och jag har aldrig skådat något jämförbart bland människor. Vår sejour in i gruvgångarna blev kort. Huzi lät förstå att man ogärna släppte in främlingar här, då en som var obekant med gruvarbete lätt kunde råka ut för en olyckshändelse. Jag fick därför inte nöjet att beskåda själva malmbrytningen, utan fick nöja mig med att se det rälsbundna transportsystem vilket fraktar malmen från brytplatsen till smältugnen.

Jag fick inte heller se smältverket, utan jag fördes härnäst till finsmederna verkstad. Här fick jag möta juvelerare och instrumentmakare, alla framstående mästare. De visade sig vara avsevärt mer talföra än grovsmederna och de gav mig nyttiga inblickar i hur man arbetar inom dessa yrken. Återigen greps av beundran över den konstfärdighet med vilken dvärgar utför sina hantverk. Alla föremål är enkla, funktionella och ytterst sköna att se på och röra vid. Det dvärgiska folket tycks ha en synnerlig talang att locka fram den skönhet som finns dold i materiens innersta natur. Detta måste i sanning vara en gåva från gudarna.

Dvärgarnas tempel är också enkla och sköna. De dyrkar helst sina gudar i sitt arbete och anser att en hantverkare tillber sin gud genom att utföra ett ypperligt arbete. Gudarna kräver inga offer utan nöjer sig med att dyrkaren arbetar hårt och strävar efter att excellera i sitt yrke. Templet var en oktagonal sal. Vid bortre väggen stod högaltare, helgat till skaparguden Terra. Längs de övriga sex väggarna fick jag se altare vid vilka man dyrkade de mindre gudarna i dvärgarnas panteon.

Därnäst besökte vi Krigsfältet, en stor markyta där bosättningens krigare övade sig i vapenbruk. Jag träffade där kapten Gidur, vilken ledde träningen. Han var kortfattade och kärv och hans hård kan liknas vid det skärande stålet i dvärgarnas yxor. Krigarlärlingarna övades i bruket av sköld och yxa. Jag såg dem slå varandra gula och blå med trubbiga träningsvapen; så stor var deras längtan att visa sin duglighet inför den gästande främlingen. I saninng, herr direktör, kan vi knappast finna dugligare infanterister än dvärgar. Sorgligt nog lär de har problem att stå emot en vältränad ryttarskaras angrepp. Men här, i Torshems djupa skogar där plebejerna knapps kan stava till ordet häst, är dvärgarna slagfältets herrar. Ingen vågar dra i strid mot dem. Förutom närstidsvapen brukar även dvärgarna armborst och jag inbjöds att provskjuta ett. Lyckligtvis träffade jag måltavlan, så jag slapp dra på mig nesa.

Dvärgarnas bostäder ligger visserligen i närheten av deras arbetsplatser, men de två avdelningarna har skilda ventilationssystem, så hemmen förskonas från lukten av kolrök och smält järn. Vad kan jag då säga om dvärgarnas bostäder? Likt allt i dvärgasamhället är dessa strikt organiserade. Det finns alltid plats för alla inbyggare, men hur man bor beror på ens rang. Smidesmäsatrna har rymliga flerrumsbostäder, medan de ogifta lärlingar lever i stora logement. Renlighet måste vara en framstående dygd hos detta folk, ty ingenstans såg någon smuts eller orenlighet.

Barnen undervisas alla i några år och lär sig läsa, skriva, räkna och en smula om världen. Jag besökte en skolklass, där jag rönte stor uppmärksamhet. Barnen hade tidigare blott sett dvärgar och människor och fascinerades därför av min fjäderdräkt. Lyckligtvis var de så väluppfostrade så att de inte försökte rycka fjädrar från min kropp; något som har varit mitt öde bland mindre artiga främlingar. Jag förtäjde en smula om ankornas folk och historia och berättade om det fjärran Erebos. Barnen tackade för detta genom att framföra en sång. Tyvärr sjöng de snarare entusiastiskt än bra, men plågan var lycktlivis kort.

Efter denna rundvandring fördes jag till Basad, Kvizur Kans furste, och hans närmsate rådgivare. Vi språkade i åtskilliga timmar om handel och jag lade fram herr direktörens förslag för dem. Det visade sig dock att dvärgarna var tämligen nöjda med de kontrakt de hade med husen Sagbon och Vedort i Torsborg och att förslaget i dess nuvarande skick inte kunde godtas. Basad lät dock förstå att han var öppen för fortsatta diskussioner och med detta tog vi farväl av varandra.

Min slutsats är att dvärgarna är skickliga och förslagna handelsmän, väl vana vid kommersens krav. De söker nog bara spela ut oss och de två mänskliga handelshusen mot

varandra i syfte att nå ytterliagre fördelar i handeln. Min bedömning är att vi måste rebjuda markant bättre priser än människorna för att sluta kontrakt och att de marginaler vi skulle ha vid hanel mellan Torshem och Erebos inte är tillräckliga för att det ska löna sig. Sålunda rekommenderar jag att vi avstår från fortsatta förhandlingar med Kvizur Kan.

BLODSALVERNA

Följande berättelse är skriven av Herrikolla Glurrestip, en kentaur från Ljusna som tillbringade tre månader i Nargurs skogar samman med barbarer ur flett-klanen. Då följande utdrag skrevs var Herrikolla och tre barbarer på väg till Brck, becker-klanens huvudboning. En långdragen storm har fört dem vilse.

Strax efter soluppgången kom vi ut i en glänta med många spår på marken. Spåren hade gjorts av kloförsedda varelser, så vi anade genast att svartfolk rörde sig i trakten och vi spände våra armborst och lossade våra svärd ur sina skidor. Vid en närmare undersökning av gläntan fann vi ett träd, en ek tror jag det var, som var helt i sten. Dess bark tycktes mig vara av grå granit, och bladen och grenverket tycktes ha förstenats under starka västliga vindar, ty hela trädkronan lutade kraftigt. Mina följeslagare blev genast oroade och ville att vi skulle gå åt ett annat håll, men själv blev jag nyfiken på vad som kan ha gjort naturen ett sådant illdåd och begärde att vi skulle driva vidare. Efter en lång överläggning på deras för mig ännu obegripliga språk lämnade två utav dem gläntan och endast den tredje förklarade med gester att han var villig att följa mig vidare in i skogen. Med en kvist ritade han upp på marken bilden av en kloförsedd alv och bredvid denna bilden av sina två skrämda kamrater. Med en hånfull axelryckning tecknade han åt deras håll och höll för näsan.

Vi färdades så en god bit in i skogen, tills vi plötsligt stötte på ännu ett av de förstenade träden. Detta var större än det förra, och min vän förklarade att vi var på rätt väg; det var bara att följa stenträden så skulle vi komma fram till *khrâshi*, som han benämnde vad vi skulle komma att möta. Jag hade ingen aning om vad detta innebar, men min följeslagares obekymrade uppsyn mildrade min oro något. Så färdades vi en god dag, med endast ett ytterligare stenträd i vår väg.

Då mörkret började falla blev min följeslagare försiktigare, och han tecknade åt mig att vi skulle söka skydd i en skreva mellan två stora stenar. I närheten såg jag en stor gran, under vars grenar rådde totalt mörker, och jag tecknade åt honom att detta vore ett bättre gömställe, men på teckenspråk förklarade han att *khrâshi* såg lika bra i mörker som i dagsljus, och ett helt dolt ställe skulle i så fall vara bättre.

Mörkret föll och vi turades om att hålla vakt under natten, vilket gjorde att ingen av oss hade fått tillräcklig sömn då vi fortsatte vid soluppgången. Efter några kilometer fann vi ytterligare ett förstenat träd, denna gång en ek som var större än något träd jag någonsin skådat i mina hemtrevliga skogar i Ljusna. Jag förfärades över den makt som kunde förstena en så väldig skapelse, och det syntes på min förljeslagare att även han började bli orolig.

Det som följde därefter har jag endast ett svagt minne utav. Många par röda ögon kikade fram ur skogen, men min följeslagare tecknade åt mig att inte dra några vapen. Själv släppte han sina och höjde armarna i luften, och själv gjorde jag detsamma. Jag insåg senare att inte ens Drukki Lillegi skulle kunna ha gallopperat ifrån dessa varelser som så småningom kom fram från träden.

De var ett drygt dussin, ungefär sex fot höga med långa, svarta flätor hängande ned på sina ryggar. De var alla klädda i skogens bruna och gröna färger, och med en kuslig aning förstod jag att de kunde ha följt oss en lång tid utan att vi skulle ha upptäckt dem. Först trodde jag att de var ett slags alver, ty deras öron hade den karakteristiska spetsiga alviska formen och deras ögon voro som kattens, smala och ovala. När de kom närmare såg jag dock att detta knappast kunde vara fallet, ty de hade långa sylvassa klor på händer och fötter, deras tänder voro svarta och spetsiga, och deras hy hade en sjukligt gulaktig färg till skillnad från alvernas friskt skära.

De tecknade åt oss att följa efter dem, och

deras långa, laddade bågar lämnade ingen möjlighet till flykt. Sålunda färdades vi några hundra meter, tills vi kom ut i en glänta, säkerligen etthundra alnar tvärs över. I mitten av gläntan stod ett träd vars like jag aldrig tidigare skådat och som jag säkerligen aldrig mer kommer att få se. Det var en jättelik ek, säkert etthundrafemtio alnar hög, och den var helt i sten. I trädets väldiga krona fanns flera hyddor och andra byggnader, liknande dem som jag sett att skogsalverna i Ljusna bygger, men gigantiskt mycket större. I trädets fot fanns en ingång som till en grotta, men eftersom min fysionomi icke tillät mig att färdas upp i trädet blev jag lämnad nedanför med fem vakter medan min följeslagare och de övriga *khrâshi* gick in i trädets stam.

Efter en kort stund kom ytterligare en *khrâshi* ned till oss, tydligen en ledare att döma av hans storlek och auktoritet. Han talade till mig utan att röra läpparna, och trots att jag icke förstod hans språk var innebörden av vad han sade alldeles klar. Det tycktes mig som om han placerade sitt sinne i mitt, ty hans ord överfördes rakt in i mitt sinne på det sätt som jag vet att magiker och alver kan kommunicera. Han frågade om mitt namn och mitt ärende, och trots att jag inte svarade så tycktes han uppfatta ett slags svar. Senare förstod jag att han kunde läsa mina tankar, och mina blotta funderingar gick rakt in i hans öron som om jag hade skrikit dem högt. En evighet tycktes fortgå på detta sätt, och han frågade mig om mycket jag aldrig ens reflekterat över. Han tycktes vara välvilligt inställd till mig, men jag skulle senare se att detta sken bedrog, eftersom mina tankar tydligen icke behagat honom. Trots detta förklarade han att jag kommit till en av blodsalvernas säten, och att det träd jag såg framför mig var deras boning. De träd jag tidigare sett var utlöpare från detta väldiga moderträd, av honom kallat jätteek.

'Samtalet' fortsatte, och med listiga frågor och finurliga formuleringar försökte han få mig att erkänna att jag varit på jakt efter blodsalvernas väldiga skatter. Eftersom vi kentaurer icke uppskattar jordiska ting i samma utsträckning som de giriga dvärgarna och människorna, så kunde jag med rent samvete 'svara' att så icke var fallet. Han ihärdade, men jag framhöll ständigt att det var min upptäckarlusta som drivit mig att närmare undersöka de förstenade träden. Han lät sig tydligen nöja med detta, ty därefter förde han in 'samtalet' på andra banor.

Mot skymningen ansåg han att 'samtalet' var slut, och han tecknade åt sina fränder att låta mig löpa och aldrig komma åter till dessa skogar. Jag vågar inte ens tänka på vad som hänt min följeslagare, men fick en försäkran om att han inte skulle göras illa. Jag galopperade det fortaste jag kunde tillbaka samma väg som jag kommit, och irrade därefter runt flera dygn i mitt sökande efter flett-folkets by. Flera dagar senare kom jag utmärglad tillbaka till flett-klanens läger. Jag stannade där i ytterligare två månader, men såg aldrig mer till min följeslagare. De övriga klanmedlemmarna sörjde honom som förlorad, och de förbannade hans oförsiktighet och tilltro till sägnerna om blodsalvernas vänlighet. Jag har senare erfarit att blodsalverna faktiskt kan välkomna främlingar, men trots detta kommer jag alltid att välja en annan stig om jag skulle se en förstenad jätteek...

Vid mina sinnens fulla bruk, Herikulla Glurrestip.



ANKORNA

Ur De längre folken, *skriven av legoknekten, köpmannen och äventyraren Harvar Blåfjäder, en vit anka från Pendon. Harvar är känd som ledare för den så kallade ankiströrelsen, en sammanslutning av ankor som kämpar för att förbättra ankans rätt i samhället. Rörelsen har fått många anhängare bland ankorna, och så gott som alla har hört talas om den även om de inte vågar bekänna sig till den.*

Jag har länge ansett att det för oss ankor behövs en vägledning rörande de längre folkens levnadssätt och vanor, på det att vi lättare må klara oss undan dessas oskick och smädelser. Särskilt unga ankor lida av de längre folkens ringaktning gentemot oss, de förträffligaste av varelser. Med följande tänkvärda punkter har jag för avsikt att redovisa mina egna erfarenheter rörande de längre folkens underlägsenhet. Det är min förhoppning att resonemangen skall stärka modet och viljan hos unga ankor runt om i Ereb, samt minska ringaktningen hos lärda människor som härigenom inse att naturen utsett oss ankor till naturliga härskare i Ereb.

Min önskan är därmed inte att vi ankor skall *bli* härskare, ty då skola vi falla i samma nät som människorna gjort. Nej, min mening är att vi skall bli fullgoda medlemmar i människornas samhällen, så att vi kunna uppnå en bättre värld.

— — —

De fem punkter jag funnit som påvisa ankornas överlägsenhet gentemot människorna äro följande:

Pro primo: *Fysionomien.* Ankor ha en överlägsen fysionomi jämfört med människan. Detta yttrar sig inte bara genom att vi kräva mindre föda för att mätta våra bukar, utan även genom att vi ha lättare att röra oss i naturen. Med våra breda, stadiga fötter tappa vi ytterligt sällan balansen; vår värmande fjäderdräkt mildrar vädrets effekter; vi ha en naturligt medfödd förmåga att simma; trädens grenar kunna lättare bära våra små och smidiga kroppar jämfört med människornas åbäken till lekamen; vi äro bevisligen snabbare och smidigare än människorna; våra perfekt placerade ögon göra det lättare för oss att se åt sidorna och bedöma avstånd; våra välformade näbbar äro ypperliga till att gräva med, etc.

Pro secundo: *Ursprunget.* Vi ankor komma från vattnet, alltings moder. Vi ha ännu inte anpassats till ett liv på land så till den milda grad att vi förlorat all likhet med vårt ursprung, vilket hände människorna för tusentals år sedan. Denna fasta bindning till vårt naturliga ursprung är icke ett tecken på primitivitet, såsom somliga människor hävda, utan snarare ett tecken på en mer harmonisk kontakt med naturen, vår och alltings moder.

Pro tertio: *Magin.* Vi ankor ha aldrig lockats av den lömska och fördärvliga magin, som perverterat så många människor och som till och med kan störa Förgänglighetens Lag genom att vända dött till levande! Visserligen kan magin även göra gott, men bruket av den är som tämjandet av en drake; ingen vet vilka oanade krafter som kan frigöras genom försök till användande av den. Sant är att magi kan förgöra oss alla i händerna på någon riktigt ondskefull varelse, men denna risk föreligger åtminstone inte för oss ankor, som aldrig dragits till magins krafter. Magi förvrider det naturliga som moder natur skapat, och i detta avseenden är den helt fördärvlig.

Pro quarto: *Sinnelaget.* Det är allom känt att vi ankor ha ett blitt och milt sinnelag, möjligtvis med undantag för våra avlägsna kusiner, de svarta ankorna, som efter långvarig kontakt med människor blivit perverterade till att alltmer likna människor till sinnet. Vi normala ankor ha dock ingen önskan att dräpa för vinnings skull, att sko oss på andra ankors bekostnad, att röva, plundra, stjäla eller jaga, eller att kränka någon annan. I detta avseende äro vi ankor helt överlägsna de ovetande ondsinta människorna.

Pro quinto: Anpassningen till elementen. Som ett slutgiltigt bevis på vår perfekta harmoni med naturen kan jag inte undgå att nämna ankornas formidabla anpassning till elementen. *Vattnet:* Som redan nämnts så ha vi ankor en naturlig förmåga att simma. Av vatten är vi komna, och till vattnet skall vi åter varda. Vi simma, dyka och segla bättre än människorna, och härmed kunna vi utan tvekan påstå oss vara överlägsna. *Elden och kölden:* Vår mjuka och smidiga fjäderskrud

skydda oss från såväl hetta som köld och gör livet behagligare för oss, till skillnad från de fjäderlösa människorna, som ständigt måste klä sig i andra varelsers pälsar för att uppnå välbefinnande. *Jorden:* Även till lands kunna vi röra oss fastare och behagligare än människan. Det är vetenskapligt bevisat att vår vaggande gång nöter mindre på benstommen än vad människornas rytmlösa stapplande gör, och våra fötter tillåter oss att stå stadigt i alla situationer. *Luften:* Ursprungligen hade vi ankor vingar att flyga med, men så småningomförbättrade Wal dessa så att vi numera är försedda med de betydligt mer praktiska händerna. Trots denna förändring äro vi fortfarande anpassade till ett liv i luften, bland annat ha vi en porös benstomme som gör oss lättare i förhållande till vår kroppsstorlek än människorna. Förvisso äro vi icke längre i fullständig harmoni med luftens element, men i vilket fall som helst i betydligt större utsträckning än de klumpiga människorna.

UR KOMIKAS GYLLENE BOK

I början var vind och vatten;
Vingar att flyga med,
Fötter att simma med.
Wal gjorde händer av vingar,
Öppnade den inre synen,
Gav tanke där förr var tomrum.

Wal tände livsgnistan hos de intelligenta ankorna, men det var hans tre brorsöner som tog sig an hans skapelse. Goffre skänkte äventyrslystnaden, och blev de brunas anförare; Baraks väckte lusten att äga, och blev de vitas beskyddare; Donros, rebellen, ledde de svarta i uppror.

(Dessa är inledningsorden i *Komikas Gyllene Bok*, den främsta religiösa/historiska skriften inom den ankiska kultursfären. Verket innehåller fyra kapitel och beskriver i ord och en mångfald bilder ankornas ursprung och historia. *Jag — Wal*, det första kapitlet, berättar om skapelsen, och de efterföljande *Jag — Goffre, Jag — Baraks* och *Jag — Donros* behandlar de tre stammarnas respektive historia fram till och med *Diaspován*, eller *Den stora flykten.*)

UT UR ÄGGET

Burb, ankornas urhem i den Yttersta Västern, ön Khalifa i Västerhavet, bebos numera så gott som enbart av några få vita och bruna ankor som av religiösa skäl har dragit sig undan världen. Övriga ankor lever under den så kallade *diaspován*, ett urankiskt ord som ordagrant betyder "ut ur ägget".

Den tidiga ankiska historien är fylld av konflikter mellan de tre stammarna, en situation som blev fullständigt ohållbar för ca 1200 år sedan. Vid denna tidpunkt bröt Dafid, de svartas ledare, upp med de sina i en massflytt som slutade med att de som en anka slog sig ner i Morëlvidyn. Därifrån har de sedan bedrivit sjöröveri och plundringståg med en frenesi och vällust som de övriga ankorna ständigt ser sig tvingade att fördöma, samtidigt som en och annan i hemlighet drömmer om de svarta ankornas fria och obundna liv.

De vita och de bruna slöt därefter en pakt som håller än idag. Men det dröjde inte många år innan även merparten av Khalifas övriga befolkning hade gett sig iväg i jakten på ett större "andrum" som termen lydde.

NÅGOT OM ANKORNAS SAMHÄLLEN

Ankorna, som är ett driftigt och expansivt folk, finns på samtliga av Altors kontinenter, även om upppskattningsvis tre femtedelar kan återfinnas i Ereb.

De har vanligtvis inget emot att leva bland människor — snarare är det människorna som emellanåt har attitydproblem gentemot dem. Omkring två tredjedelar av ankorna i Ereb lever i autonoma byar och städer i främst Trakorien och Erebos och på Caddo. Övriga finns jämnt utspridda över kontinenten, men man hittar dem företrädesvis på orter i närheten av öppet vatten. De är för det mesta aktade medborgare på grund av sin slipade förhandlingsteknik och sinne för affärer (de vita), eller kända som dugliga och modiga, men ärelystna och ibland dumdristiga krigare (de bruna). De ankor som lever bland människorna har till stor del lagt sig till med den kultur som är den förhärskande i respektive trakt.

De ankor som lever i egna samhällen har utvecklat vad man närmast kan beskriva som en relativt modern, småborgerlig värld. De flesta sysslar med handel eller hantverk med en liten andel (omkring 15%) som ägnar sig åt ett högeffektivt trädgårdsjordbruk. Det går ungefär fyra vita på varje brun anka.

BRORSÖNERNAS FOLK

Enligt ankornas föreställning tog Wals brorsöner sig omedelbart hand om att utveckla och leda varsin anksort. Detta förklarar ankornas sinsemellan helt olika mentalitet, liksom deras åsikter om hur man bäst förbereder de unga för vuxenlivet. Den främsta detalj som särskiljer ankorna från andra intelligenta folk är nämligen deras uppfattning om att föräldrarna inte skall uppfostra sina ungar. Dessa skickas istället iväg till bröder och systrar, företrädesvis kullsyskon, för sin uppfostran och utbildning.

OM DEN LYSANDE VÄGEN

UTDRAG UR GYLLENE BOKEN

VÄRLDENS SKAPELSE

'Dahógion kenótis kásapidiõ Étini hása dúni'. Så lyder den första meningen i Gyllene Boken, den Lysande Vägens heliga skrift. Orden är på dalkiska, det språk man talar på Caddo. Denna mening brukar ofta huggas in i portaler till kyrkor och andra heliga platser.

'Ur intet skapade Etin det himmelska ljuset med fast hand. Ljuset fyllde tomheten och tomheten strålade med Etins kraft och härlighet. [...] Och Etins tankar voro fullbordade och Han sade: "Låt det bli!", *och Altor blev till. [...] Och när Etins skapelse närmade sin fullbordan tog Han den tanke som låg närmast Hans hjärta och gav den kropp och själ; till de humanoida varelserna formade Han den, var och en med sin natur och sitt syfte, och Han placerade varelserna i världen.'* (Kap 1:1, 1:5, 1:10)

OM LIVET

'Ett liv är blott en liten fors i historiens långa, vindlande flod, och forsen är våldsam och förslösar sin styrka mot stenarna. Men genom sin nötning kan forsens samlade kraft under lång tid förvandla stenen till stoft och dra en ny flodfåra. Sålunda är det med människans liv. Det är kort och intensivt, uppfyllt starka känslor. Men tillsammans kunna människorna omforma världen.' (Kap 5:7–8)

OM DIN NÄSTA

'Etin säger: "Du ska älska din nästa såsom dig själv." *Och du hör och frågar dig:* "Hur ska jag kunna göra detta?" *Det första steget är svårt i sin enkelhet: allt vad du vill slippa ska du inte heller göra mot andra.'* (Kap 6:23)

OM DYRKAN AV ETIN

'Stor är Etin. Form har Han icke. Du ska icke göra dig en avbild av Etin, ty avbilden är blott trä eller sten; Etin finns icke däri. Och den som dyrkar en avbild går vilse, ty hans tankar vänds från den levande Etin till den döda avbilden och Etin vänder sitt ansikte från honom.' (Kap 2:1–2)

'Vad begär då Etin? Offer behöver Han icke, ty vad är väl djuroffer, väldoftande oljor och brinnande rökelse för Etin; blott döda ting utan kraft. Vad Etin söker är rena hjärtan och ärliga sinnen. Gå Honom till mötes med öppet hjärta och rena ditt sinne från det som är av ondo när du ska dyrka Honom.' (Kap 3:10-11)

OM RIKEDOM

'Rikedom och ära äro blott tingeltangel av intet värde, ty vad gott gör det en människa om hon vinner hela världen men förlorar sin själ. Etin dyrkas icke med penningar och rika offer utan med ett rent hjärta. [...] Girighet förgiftar sinnet och förvänder kärleken till begär.' (Kap 4:13, 4:20)

OM ÄKTENSKAPET

'Ty Etin skapade man och kvinna till att älska och ära varandra. Det är Hans vilja att tvenne mötas och tillsammans bliva ett. Från detta kommer mycket gott.' (Kap 11:18)

SÄGNER OCH LEGENDER

Ur den Lysande Vägens samlingar av legender och sedelärande berättelser har vi valt följande:

HUMANOIDERNAS SKAPELSE

När Etin skapade den förste humanoiden lät han vinden blåsa så att stoft från hela världen samlades på en enda plats. Det var av detta stoft som humanoiden skapades, för att folk från ett land inte skulle kunna säga: *"Den förste humanoiden skapades av vårt lands stoft."* Stoftet kom från hela världen och därför har alla folk samma ursprung.

BERGEN VID HAVET

Tusentals bäckar, åar och floder har sina källor högt uppe på bergstopparna. De höga bergen var skrytsamt stolta över sin överlägsenhet, ty vattnet flöt ner i havet vid foten av dessa berg. De övermodiga bergen sa till det lugna havet: *"Se bara, du är ju inget annat än en tom värdelös grop. Om vi berg inte sände ner vatten med våra floder, vad skulle då hända med havsstranden? Den skulle bara bli en tom lergrop. Och flodernas mäktiga vatten, som vi ger upphov till, inte fyllde kusten och fick vattnet att stiga, vad skulle då hända med dig, värdelösa hav? Jo, på bara en natt skulle du bli lika torr och sprucken som en citron i sommarhettan."*

Och vad svarade havet på detta skryt? Havet sa naturligtvis ingenting, eftersom det var alltför upptaget av sin uppgift att sända ånga till skyn, som sedan föll ner på bergen. Och havet sa ingenting eftersom det var fullt sysselsatt med att göra regnmoln, som senare skulle fälla sitt regn och sin dagg på de spruckna och torra bergen som såg ned på havet.

HUR ETIN SKYDDADE FÅRET

Fåret beklagade sig inför Etin och sade: *"Käre Skapare. Du har givit liv åt många onda djur och många av dem jaga mig. Du har inte givit mig något så att jag kan försvara mig mot dem."*

Etin hyste medlidande med det blida djuret och sade: *"Du har rätt i din klagan. Med vad kan jag göra för att hjälpa dig? Vill du ha huggtänder? Eller ska jag ge dig skarpa klor i stället för klövar."*

Fåret svarade: *"Jag vill inte ha ett rovdjurs utrustning. Har du inget bättre skydd?"*

Etin sade: *"Då får jag väl ge dig gifttänder."*

Men fåret sade: *"Gift! Aldrig! Gift vill jag inte veta av! Alla hata giftiga ormar och spindlar."*

Då sade Etin: *"Om jag skulle låta stora horn växa ut från din panna?"*

Med fåret svarade: *"Skapare, skydda mig inte på det sättet. Nej, jag är rädd att jag skulle stånga ihjäl någon om jag hade sådana horn eller kanske bli vildsint som buffeln."*

Etin log och sade: *"Vill du inte ha något av detta till försvar? Vad kan jag då göra för dig?"*

Fåret svarade: *"Måste jag ha ett livsfarligt skydd? I så fall föredrar jag att vara hjälplös."*

Etin sade då: *"Jag ska inte lämna dig utan skydd. Eftersom du hellre lider själv än åsamkar andra något ont, vill jag inte att du ska bli lämnad utan hjälp. Jag ska ge dig päls av tjock ull. Lämna den till människan så kommer hon att älska dig för att du hjälper henne att klä sig och hålla sig varm. Hon ska sörja för dig och skydda dig mot faror."*

Fåret lämnade Etin iförd en dräkt av tjock ull.

EN BERÄTTELSE OM ODO

Odo kom vandrande med sina lärjungar till Arno för att tala till dess folk. Många samlades för att höra Profeten och folk förundrades över hans vishet.

En man talade till Odo och sade: *"Mästare, vad nytta är Lysande Vägens läror för världen. Vart jag vänder mig ser jag köpmän som samla skatter och bedra människorna i sin girighet och krigsherrar vilka med våld tvinga folk till underkastelse. Jag ser män som slå sina hustrur och jag ser barn som gå hungriga."*

Odo svarade honom då och sade: *"Till vad nytta är egentligen såpa. Om du ser dig omkring upptäcker du smuts och orenlighet hos alla människor."*

"Men", svarade mannen, *"såpa är endast till nytta om man använder den."*

Odo sade då: *"Detsamma är det med Lysande Vägen. Man måste vandra dess stig och följa dess bud. På detta sätt kan man föra in Etins ande i världen och förvandla den."*

MAGINS VARA ELLER ICKE VARA

Följande debattinlägg från bontisålen av Framhundra, Kerkel Yrrginsson, i debatten om den Stora Schismen skrevs år 281, bara veckor innan det Stora Bannet.

"I skall icke vränga Etins skapelse, ty då skall den bliva ett bländverk blott" skrev Odo i sitt brev till ereberna år 4. Innebörden av detta citat har som bekant skapat stor split inom vår Heligt Lysande Kyrka, och det är på tiden att de oliktänkande en gång för alla ger upp sina kätterska läror och hörsammar Sanningen.

Att magin länge varit omtvistad är ett välkänt faktum. Den har skapat såväl stor skönhet som förödelse, den har vänt Gott till Ont och tvärtom, och dess återverkningar på Etins skapelse har vid vissa tider verkligen vrängt skapelsen. Som Stormästaren av Animisternas Orden i Kra dock så riktigt påpekat i sina skrivelser, blir magin alltid vad magikern själv gör den till. Att det finnes onda och goda människor äro vi alla överens om. Att det alltid kommer att finnas människor med mörkt hjärta kommer vi alltid att få leva med; kätteriet och hedendomen äro alltför utbredde för att våga hoppas på motsatsen.

Redan de första alverna lärde sig snabbt behärska magins mysterier, och ha sedan dess utvecklat dess läror helt i enighet med vad Odo alltid förespråkat. Att irrläror ha instiftats av makthungriga mystiker är ett ont som icke kan förlåtas, blott konstateras. Att bemöta och bekämpa dessa irrläror utan att själv bruka den Goda magin är icke blott dumt, men rent vansinne. De Goda makterna i världen ha fått magin för att kunna fortskrida med, och avsluta Etins skapelse, annars hade väl Etin icke givit den magiska kraften till alverna i tidernas begynnelse? Eller mena magins motståndare att alla alver äro kättiska nekromantiker? Är det en slump att svartfolken icke kunna bruka magins krafter?

Den Goda magin har i alla tider tjänat Altors folk där vanliga krafter icke räcka till. Den helar sår, bygger vidare på Skapelsen, låter träd växa som annars skulle dö, den har tjänat det Godas syfte genom att bekämpa Mörkret. Att Mörkret funnit sätt att vända och pervertera magin till att bekämpa Ljuset, kan endast ses som ett Etins missnöje med människans handlingar. Ändå ha vi icke förlorat förmågan att bruka magin i Ljusets tjänst. Att somliga brushuvuden vilja föregå vad de kallar Etins oundvikliga beslut och totalt förbjuda magin, skulle icke tjäna till annat än att ytterligare stärka Mörkrets makter.

Magin kan vränga Etins skapelse, sant, men det ligger ändå enbart i händerna på magikern att göra detta. I alla seriösa skolor och läror kan icke detta inpräntas alltför noga. Varje magikers första skolning låter honom inse värdet av hans krafter, vad de kunna göra för det Goda och för det Onda. En person med orent sinne kan dock vränga skapelsen även utan magi; om han behärskar magin eller icke spelar ingen roll. En person med rent sinne gör icke detta, vare sig han brukar magi eller icke. Problemet ligger sålunda icke hos magin som sådan, utan i magikernas sinne.

De enda läror som allmängiltigt kan förbjudas är de som avsiktligt inriktar sig på att förvränga liv och död; jag talar som Ni säkert förstå om nekromantin. Detta smutsiga hån av Livet kan icke nog fördömas, icke heller de som av olika anledningar bruka den. Deras syfte må vara fördolt, men deras konsekvenser känna vi blott alltför väl. Det finnes somliga som mena att ett förbud av denna lära skulle vara att begränsa magins möjligheter, att även nekromantin kan tjäna ett gott syfte, men detta anser jag vara en sorglig villfarelse och ett bevis på hur långt kättiska krafter har fortskridit.

Jag kan bara avsluta med ett annat citat från vår store Frälsares läppar: *"Det står var individ fritt att välja Mörker eller Ljus; Skapande eller Förgörande; allt har sin balans. Etin skapade oss alla som individer med egna sinnen. Ta vi bort detta egna sinne hos någon förgöra vi själva något hos denna individ och tvinga honom att bli ett redskap för vårt eget sinne. Vem är egentligen den store syndaren?"*

— Vördnadsfullt, Kerkel Yrrginsson, av Exarkens beslut bontisål av Framhundra.

INLEDNING

Äventyren i denna bok lämpar sig för 3–6 rollpersoner med varierande yrken. I det första äventyret tar de jobb som legosoldater i den Nya Armén i Hynsolge och bör för realismens skull vara införstådda i vapenhantering. Eventuellt kan även tjuvar, läkare och magiker hyras in. Komplikationer kan också uppkomma om någon RP är adelsman.

Spelledaren bör ha läst avsnittet om Hynsolge i Spelledarboken innan äventyret *Enhörningen och Drakormen* startas.

I det andra äventyret blir RPna anställda av en bedragen och utblottad erebosisk handelsman som söker dristiga personers hjälp att återupprätta sitt numera skamfilade rykte.

Observera att det första äventyret främst är skrivet till Expert Drakar och Demoner, och du bör ha tillgång till dessa regler för att spela äventyret. Om du inte har dem, kan du konvertera de viktigaste speldata i följande steg:

- Multiplicera alla FärdighetsVärden med 5 för att få fram CL i procent.
- De färdigheter som finns med i EDD men inte Grundreglerna förklarar oftast sig själva. Övriga färdigheter kan man strunta i.
- De flesta besvärjelsers funktion framgår av deras namn. Illusionism, symbolism, elementarmagi, nekromanti, animism och mentalism är namn på *magiskolor*, som anger magins allmänna inriktning. FV i en sådan skola anger att magikern kan besvärjelser med denna inriktning.

ENHÖRNINGEN OCH DRAKORMEN

INLEDNING

Äventyret *Enhörningen och drakormen* kan inledas i vilken hamnstad som helst runt Kopparhavet. Rollpersonerna kan, men behöver inte, känna varandra sedan tidigare. Detta är ett utmärkt tillfälle att träffa nya äventyrare. Av olika anledningar är rollpersonerna ute efter pengar. De har sökt i veckor efter jobb/äventyr, och börjar nästan ge upp hoppet när de ser ett anslag på en vägg:

TUFFA ÄVENTYRARE SÖKES!

till legouppdrag i Hynsolge.
Lönen är 45 km per dag,
plus en bonus på 10 sm
om uppdraget lyckas.
De som gör bra från sig
kan räkna med att bli
rikligt belönade därutöver.
Anmäl er vid magasin 6
i hamnen.

Det är meningen att RPna ska nappa på detta erbjudande.

När gruppen (eller de enskilda RPna, om de ej känner varandra ännu) infinner sig vid magasin elva finner de att de inte är ensamma. Framför sig har de en kö på ett femtiotal personer framför ett bord. Bakom bordet står en ung man med svart hästsvans i nacken och vackra anletsdrag. Vid hans sida sitter en skrivare. SL bör se till att RPna är sist i kön.

en jättelik liggare (icke skrivkunniga får göra ett fingeravtryck eller liknande) och svara på följande frågor: Namn?, Socialt stånd?, Yrke? Deras vapen och konstitution granskas ingående. Alla rollpersoner bör bli antagna, men låt gärna gruppens svagaste rollperson få svettas av oro för att bli avvisad. En tjuv, magiker respektive läkare kan antas med kommentaren *"Nåja, vi kan kanske behöva en spanare / stabsassistent / fältskär också..."*.

RPna tilldelas varsin bricka av bly, ett slags identifikation med ett nummer (RPnas nummer blir 141, 142 etc.). Den unge mannen skakar hand med varje nyinskriven legosoldat (såvida denne inte är fabulöst oborstad) och presenterar sig som Serter Dubbelhand, son av Agila, poeten. Han hänvisar RPna vidare till ett skepp vid hamnen.

Vid skeppet, *Argebala*, får de visa upp sina brickor. De tilldelas en halmbädd och en säck med utrustning. Den innehåller en tunn, mörk tygjacka med en fastsydd sjuuddig stjärna på ryggen, en nitläderhuva och proviant för resan. Jackan och huvan bär RPns nummer. Skeppet avgår vid gryningen dagen därpå, så RPna har tid att komplettera sin utrustning. De kan ansöka hos Serter om ett förskott mot pant (på max tio dagar).

Hur lång tid sjöresan tar beror på varifrån RPna startade. Om SL vill kan han rollspela resan, men det är inte nödvändigt för äventyrets gång. *Argebala* kastar hur som helst ankar nattetid några kilometer utanför Hynsolges kust (utanför Galdinor för att vara exakt). Efter någon timmes signalerande kommer åtta fiskebåtar från fastlandet för att hämta upp passagerare och last. Efter detta följer en tvåveckors marsch mot Gråborg (längs Galdorfloden förbi Arbine, över Metipov och genom Orlangia, sedan över Brangoria till Gråborg) ledd av fyra vägvisare. Totalt utgörs nu legostyrkan av 150 man. Truppen kallas *Plowans partisaner*, efter den soldat som utsetts som RPnas ledare. Styrkan delas in i 30 frigrupper om fem man vardera. Fem frigrupper utgör en falang. Helst bör alla rollpersonerna ingå i samma frigrupp.

Under 'partisanernas' resa till Gråborg kan SL måla upp ett en gång vackert landskap, som nu ligger skövlat och nedbränt. Ibland påträffas brända kroppar och andra ohyggligheter. Låt gärna någon av vägvisarna berätta om adelns hemska dåd. Det är meningen att RPna ska ha det politiska läget klart för sig och att de ska avsky adelsmän när de är framme i Gråborg. Det är nu som adelsmän bland rollpersonerna kan få det svårt.

MILJÖN

Själva äventyret utspelar sig i norra Brangoria, i trakterna kring Gråborg. I närheten ligger baronens enorma citronodling och dessutom Gormowacs fruktade skog. Första delen av äventyret utspelas i Gråborg, utanför vilket RPnas läger ligger. Eventuellt kommer spelarna att delta i stormningen av baron Riikovs borg.

INTRIGEN

Baronen av Ansorvia och upprorsledaren Abrahim Stenklo planerar att anfalla baron Riikov av Brangoria och har samlat sina trupper ur den Nya Armén till Gråborg. Både Abrahim och baron Riikov väntar på legosoldater. I Abrahims fall är det äventyrare, som rekryterats i hamnstäder runt om i Ereb. I baronens fall är det orcher från Sirigon. Rollpersonernas skepp utgör hälften av Abrahims knektar. Resten kommer när som helst... tror han. I själva verket har baronen låtit mörda de vägvisare som skulle föra en andra båtlast soldater till Gråborg, och ersatt dem med sina agenter. De kommer att föra soldaterna till Olakia och leda dem mot de anarkistiska rövarband som härjar där. Dessutom har baronen sänt ett antal agenter till Gråborg för att spionera, sabotera och eventuellt mörda Abrahim eller någon av hans generaler.

Intrigen blir ännu mera invecklad. Sektledaren Parikila Omurtag inser att baronens chanser att klara sig är små. Eftersom han är beroende av baronens beskydd och kontakter och har vissa personliga problem att lösa, tänker han ta Stjärnlärans kultister till sin hjälp att föra kometen till Stjärnlärans gamla tempel i Gråborg och teleportera både stenen och sig själv till Soluna, där han tänker samla krafter för civilisationens förgörelse.

DETTA HAR HÄNT...

Elva dagar före RPnas ankomst till Gråborg mördas vägvisarna. Nästa dag anländer en ny skeppslast med legosoldater till Galdinor och

tas emot av baron Riikovs agenter. Tre dagar före nu avreser orcherna från Fervidun. På morgonen samma dag som RPna anländer till Gråborg ger sig Parikila med kultister av mot kometkratern i Gormowacs skog.

NU!!!

Strax före solnedgången på den fjortonde marschdagen kommer RPna fram till Gråborg. Där tas de emot av en general (Otho) som hälsar dem välkomna. Legosoldaterna informeras om sitt uppdrag, d.v.s. anfallet mot baronens borg. Förmiddagarna ägnas åt exercis och vapenträning, men de får eftermiddagarna lediga i väntan på fler krigare. De delas in i nummerordning och visas till tjugomannatält. Eftersom RPnas nummer är 141 och uppåt blir de tills vidare nästan ensamma i sitt tält, som också ligger närmast staden.

Lägret är uppdelat i två delar. Den norra består av 15 tält. Här bor 300 soldater ur Nya Armén. Den södra, ytterligare 15 tält, är till för inhyrda legosoldater. Bara åtta av tälten är upptagna. Väster om tälten har man byggt provisoriska byggnader avsedda för förvaring av vapen och mat. Man har även spikat upp ett par stall.

FÖRSTA KVÄLLEN

Rollpersonerna är antagligen trötta efter den långa marschen, och SL bör se till, att de är i sitt tält och sover vid midnatt. Dessförinnan kan eventuellt pigga och nyfikna spelare uppsöka staden. Tyvärr är det mesta stängt så här dags, men värdshuset Döda Tuppen har öppet sent. SL kan låta en stadsbo rekommendera stället. Så länge solen är uppe är det livligt på gatorna.

VÄRDSHUSET DÖDA TUPPEN

Vid stadsfästningens sydvästra torn ligger värdshuset Döda Tuppen. Värden, Morkil 'Tuppen' Kregebo, är medlem av Gråborgs stadsråd och en aktad man i staden. Det går oftast lugnt till på Döda Tuppen av just denna anledning. Morkil får hjälp av gäster med utkastning av bråkstakar. För tillfället är värdshuset fullbelagt.

1. Vapenstuga. Ingen får vistas i barstugan med tyngre vapen än dolkar. En dräng vaktar vapnen så inget försvinner. Nattgäster får dock föra med sig vapnen till sina rum.

2. Barstuga. Denna lokal är något rökig. Golvet upptas av ett flertal småbord och några större. I ena hörnet finns en bardisk och i ett annat en öppen spis och en trappa. Kvällstid är stämningen hög här. Folk dricker öl, berättar historier, sjunger och spelar hasardspel.

3. Bardisk. Här arbetar Morkils två döttrar (Teja och Yana) som barflickor. Ett stånka öl kostar 4 km och en hyfsad måltid 3 sm.

4. Privat bar. Lokalen går att hyra en afton för 15 sm, måltider ej inräknade. Även en öppen spis finns här. Abrahim och hans generaler har hyrt baren en vecka framöver och spenderar det mesta av sin tid här med att diskutera olika strategier.

5. Kök. Här arbetar Torkils hustru Adale och hennes kusin Gnetov.

6. Lager. På hyllorna finns bröd, säd och andra torrvaror.

7. Källare. Nere i svalkan förvaras drycker, grönsaker och köttvaror.

8. Sammanträdesrum. Ibland sammanträder stadsrådet i denna lokal. Rummet upptas av ett stort bord med tio stolar.

9. Gnetovs rum (grundegenskaper som soldat. Se EDD sid 73).

10. Omlars rum (Omlar är städare och utkastare. Grundegenskaper som Livvakt).

11. Tejas och Yanas rum (grundegenskaper som Tuff kvinna).

12. Torkils och Adales rum (Adales grundegenskaper som Tuff kvinna).

13. Torkils kontor.

14. Korridor och vardagsrum.

15. Förråd. Här finns verktyg och diverse andra prylar.

16. Förråd. Rummet är dock tillfälligt tomt.

17. Väntrum. I rummet finns en enkel men bekväm bänk. Här väntar folk på att bli insläppta till Torkils kontor.

18. Hall.

19. Bakgård. Här finns en stor komposthög och en kärra. Torkils häst dog för två år sedan.

20. Avträde.

21. Hönshus.

22. Balkong över barstugan.

23–25. Sovsalar. Alla bäddar är upptagna.

26–34. Dubbelrum. Alla är upptagna.

26. Bostad. Här bor Aldred Stenwaard och Salah Guldhiärta.

27. Bostad. Upptaget av två officerare av

den Nya Armén.

28. Serter Dubbelhands rum.

29. Bostad. Här bor två av Abrahims generaler.

30. Bostad. Den tredje generalens (Borweloc) rum.

31. Eb-Bolthars rum.

32. Bostad. En av stadens framstående köpmän har hyrt rummet sedan tre år. Han brukar i smyg träffa sin älskarinna här. Halva staden känner dock till deras förhållande.

33. Bostad. Abrahim Stenklo bor här ensam, men han tar ofta någon dam med sig till rummet.

34. Bostad. Två av baronens agenter hyr rummet.

EN HELKVÄLL

När RPna kommer till Döda Tuppen på kvällen är där något rörigt. En bråkstake har tydligen slagit sönder en flaska mot disken och med den gått till angrepp mot en ung man. Bråkstaken blir nu utslängd av Omlar och några stadsbor. När uppståndelsen har lagt sig bjuder värden de inblandade på en omgång öl, och man stämmer upp till allsång. Rollpersonerna kan lätt få kontakt med de övriga gästerna. Här pågår armbrytning, kortspel, historieberättande, kappdrickning och andra aktiviteter. Under kvällens lopp inträffar några händelser som RPna kan lägga märke till. Bara den sista har egentlig betydelse för äventyret.

Kort efter att RPna kommit till värdshuset stiger en mager man i 40- årsåldern in. Han går med beslutsamma steg fram till disken och hämtar en öl, varefter han sätter sig vid ett ledigt bord. Den RP som försöker tala med honom får en ilsken blick till svar (Stålblick). Mestadels sitter han och tittar ner i sitt glas. Stadsborna kan informera RPna om mannens identitet. Det är Eb-Bolthar, den store krigaren från Jamarund som kommit för att lyda sin guds order och hjälpa Nya Armén i kriget.

Nedför trappan går en vacker ung kvinna klädd i svart åtföljd av en haltande ung man med hästsvans och en bister uppsyn. De slår sig ned vid disken och beställer varsin måltid.

FV Finna Dolda Ting: Mannen rör inte besticken, utan använder sig av en medhavd trägaffel. Om någon undrar varför, svarar han att *"det har du inte med att göra!"* eller liknande. Paret är Aldred Steenward och hans kvinna Salah. Aldred är lykantrop och undviker att röra silver, därav trägaffeln. Om någon gör närmanden mot Salah kommer Aldred att hota honom, varefter han går sin väg med Salah.

Någon gång under kvällens lopp när en RP ska beställa in öl, svarar barflickan, Teja, att ölet är slut. Mer väntas komma från Bedorum nästa dag.

När RPna just ska gå, kommer en ung man in genom ytterdörren. Han ser sig nervöst omkring och går fram till disken, där han beställer ett glas vin.

FV Finna Dolda Ting: Han dricker inte upp vinet utan lägger ett kuvert under glaset, betalar och går sin väg. Samtidigt reser sig en annan man från ett bord vid dörren och börjar gå mot disken. Det vill sig inte bättre än att han snubblar och faller på ett bord. Omlar, utkastaren, uppfattar mannen som en bråkmakare och går genast till aktion. Ett litet slagsmål uppkommer, och några minuter senare är mannen utkastad. Kuvertet ligger fortfarande under vinbägaren. Det var en av baronens agenter som, enligt instruktioner från baronens rådgivare, skulle överlämna ett meddelande åt Angus Grimtand, en medlem av Stjärnläran.

KUVERTET

Det är viktigt att RPna verkligen får tag på kuvertet. Brevet innehåller instruktioner från Parikila, och mannen som blev utkastad (Angus Grimtand) var en av Stjärnlärans kultister. Han hade i uppdrag att hämta meddelandet och överlämna det till lagerförmannen Helper Adrewol, spiritist i fokalcirkeln.

FV Förhöra (CL –25%) kan få Angus att erkänna detta. Om han ser RPna ta kuvertet, och om han lyckas kontakta Helper (d.v.s. om inte RPna hindrar honom att fly) kommer RPna att få ytterligare ett besök på natten.

Kuvertet bär baron Riikovs sigill, en drakorm. Det innehåller ett papper med följande korta text skrivet i rött bläck:

Hos drömkvinnan vid midnatt i övermorgon. 93. Be om receptet!

FV Kulturkännedom (CL –25%): Bolgove, sömnens, tystnadens, drömmarnas och dödens gudinna kallas också för drömkvinnan.

Meddelandet syftar på en ritual som kommer att äga rum på Bolgoves gravgård vid grav 93.

OVÄNTADE GÄSTER

Om Angus lade märke till RPna (högst sannolikt) kommer han, tillsammans med sex maskerade noviser i kulten, att avlägga en nattlig visit i deras tält. Vid tvåtiden öppnas tältduken och kultisterna smyger in och väcker försiktigt den RP som ligger närmast öppningen. De lägger en hand över munnen, sätter en kniv mot hans hals och släpar ut honom. Kultisternas ledare, samma man som tidigare blev utkastad från Döda Tuppen, viskar hest: *"Om livet är dig kärt, ge mig kuvertet!"*. Om RPn inte överlämnar det plockar han fram en rakkniv och börjar bearbeta RPns ansikte, tills han blivit mer samarbetsvillig. Det krävs en mycket svår STY-kontroll för att komma loss ur kultisternas grepp.

Om/när Angus får kuvertet/får veta var det finns, binder de RPn och förser honom med munkavel. De bryr sig inte om att åter bära in honom. Innan de ger sig av väser ledaren: *"Lägg er inte i saker som inte angår er. Det är skadligt för hälsan. Om jag vore i era kläder, skulle jag sticka härifrån snarast möjligt. Stjärnläran är inte att leka med."* Kultisterna är beredda med sina vapen, och ifall fler rollpersoner skulle vakna anfaller de. I första hand försöker de knocka motståndarna med sina klubbor (de siktar mot huvudet. Vid träff måste RPn slå ett svårt FYS-slag eller tuppa av). Tänk på att rollpersonerna är yrvakna och (antagligen) obeväpnade. Om striden inte är över efter 10 SR försöker kultisterna fly.

FÖRSTA DAGEN

Vid soluppgången (vid sextiden) väcks RPna av en hornstöt. Det är dags för exercis. Med avbrott för lunch (soppa som serveras vid östra brunnen från ett fältkök mot uppvisande av ID-brickan och i nummerordning) varar den till tre på eftermiddagen. Om RPna inte deltar vid uppställningen, får de ingen lön.

Om Stjärnlärans kultister fått ögonen på RPna kommer de att skugga dem och notera alla deras rörelser.

FV Upptäcka Fara: Under hela exercisen känner en eller flera av RPna sig iakttagna. Känslan är mycket påtaglig, men svår att lokalisera.

Efter tre har RPna möjlighet att lära känna staden. De kan gå på affärer, uppsöka tempel eller helt enkelt bara strosa omkring. Varuutbudet överensstämmer med magibokens utrustningslistor, men det är i stort sett omöjligt att få tag i riddjur, metallrustningar eller tunga vapen i dessa tider (Dergvol Myhene kan dock sälja en del prylar "i andra hand" åt RPna).

GRÅBORG

Nedan följer en kort presentation av de lokationer som har betydelse för äventyret, information som går att få där och dylikt.

1. Fästningen. Detta är den fästning som gett Gråborg sitt namn. Den består egentligen bara av en femkantig murring med fem höga torn. Muren är fyra meter hög, och tornen det dubbla. Den nordvästra muren är försedd med en stor port, som står öppen varje dag, så länge solen är uppe. Numera används borggården som torgplats. Vid soluppgången byggs stånden upp, och försäljning, främst av matvaror, pågår hela dagen. Ibland används torget också som avrättningsplats. Tornen är alltid låsta, och innehåller soldatförläggningar, ammunition till kastmaskiner, lagerlokaler och diverse skrymmande föremål. Ett torn, det sydvästra, tjänstgör som fängelse. Vid solnedgången töms torget på folk och stånd, och man låser portarna (SG 40). Fästningen är noga vaktad nattetid. För tillfället finns bara en fånge i fångtornet: en ung tjuv vid namn Ordril Togvane. Han bröt sig för några dagar sedan in i en köpmannabostad, och väntar nu på sitt straff, troligen stympning och utvisning.

SL: Ordril tillhör en organiserad liga ledd av Dergvol Myhene, äldste son till smeden Borkhol.

2. Anyaktemplet. Denna vita marmorbyggnad är kupolformad. Här finns tre präster, varav en, Pacoder Wolme, är magikunnig (Elementarmagi 9). Han är samarbetsvillig, men tror inte på alltför fantasifulla berättelser från spelarna. Han känner till Stjärnlärans existens, men ingenting om den eller dess medlemmar. Han uppger, om RPna frågar, att det kanske finns skrifter om stjärnläran i Angusias övergivna tempel. Om RPna presenterar bevis på den onda kultens planer, blir Pacoder förskräckt och ber RPna ge sig av. Om RPna är skuggade av Stjärnläran blir Pacoder brutalt mördad dagen efter RPnas besök: hängd ovanför den eviga eld som brinner i templet.

3. Angusiatemplet. Templet är övergivet och ingången förspikad. Om RPna bryter sig in, finner de templets gamla krönikor. Visdomsgudinnans prästinnor brukade registrera information om kända lokala företeelser. En person med Läsa Jori minst FV 4 kan finna följande artiklar, om han lyckas med ett slag på Finna Dolda Ting. Han måste dock veta vad han letar efter.

STJÄRNLÄRAN

... en liten sekt koncentrerad i Brangoria. Sällskapet dyrkade himlakroppar och ägnade sig åt bl. a. alkemi och astrologi. Sekten grundades av Mustansir Omurtaag år 421. Ursprungligen var alla medlemmar adelsmän, men senare kunde vem som helst ansöka om medlemsskap. Sekten upplöstes troligen i slutet av 400-talet...

MUSTANSIR OMURTAAG, 391–437.

... rådgivare till baron Aurolf Järnnäve av Brangoria. Grundade år 421 Stjärnläran, ett astrologiskt sällskap i adliga kretsar. M:s hustru födde år 426 en son, Tervel. Samtidigt dog hon i barnsäng. M. dog år 437, troligen mördad av kungens män...

GORMOWACS SKOG

... stor skog i centrala Hynsolge. Allmän uppfattning är att skogen är förbannad och hemsökt av fasansfulla varelser. Skogen fick sitt namn efter blodsalven Gormowac som drevs dit efter Fingal Gorronds seger över hans orcharmé år 124. Det sägs att en meteorit slog ner i skogen under den tredje konfluxen...

4. Fingaltemplet. Templet är synnerligen välbesökt. De sju prästerna är ständigt upptagna och svåra att få tag på. De flesta vet inte heller något som RPna kan tänkas vara intresserade av. Templets överhuvud, rådsmannen Gusse Quertin, misstänker dock att något skumt är på gång. För några dagar sedan fick han en vision om annalkande olycka. Han är också rädd för att baronens spioner ska ställa till med ödesdigra dåd. Naturligtvis berättar han inget för RPna om han inte är säker på att han kan lita på dem. Hervor, Angus Grimtands fader, är också präst i templet, men vet ingenting om sin sons aktiviteter.

5. Bolgovetemplet. Det är omöjligt att samtala i templet. På magisk väg absorberar väggarna alla ljud, och salarna är fullständigt tysta. Gravgården bakom templet är omgiven av höga, taggiga giftbuskar. Gravarna är många och de platta gravstenarna försedda endast med ett nummer (mellan 1 och 1674). I templets krönikeböcker står i nummerordning mer ingående information om de döda. Här finns en prästinna, Maurelin. Hon har blivit besatt av en demon, frammanad av Onaabys tjänare, och är nu i Stjärnlärans händer. Hon kan kommunicera med RPna via telepati, och vägrar ge dem tillträde till gravgården eller templets krönikor. Om RPna blir våldsamma, hotar hon dem med Bolgoves förbannelse. Om inte det hjälper använder hon besvärjelserna Mental attack, Förvirra och Förtrollad sömn för att lugna dem. Samtidigt kallar hon mentalt på 2T3 gravgrävare som befinner sig på gravgården (grundegenskaper som buse, se EDD sid 73. De slåss med spadar och hackor). Templets krönikor bekräftar att grav 93 tillhör Mustansir Omurtaag.

Straffet för tempelskändning är tre års straffarbete följt av landsförvisning, plus kultens egna eventuella straff, avhuggning av bägge händerna. Det skall till ett *mycket* högt slag på Övertalning för att domaren skall tro på RPnas berättelse och släppa dem.

6. Bordell. De mindre moraliska äventyrna kanske besöker stadens bordell. Att begå hor är inte straffbart, så verksamheten sker rätt öppet. I bordellen finns åtta rum att hyra. Tolv kvinnor och fyra män i olika åldrar "arbetar" här dygnet runt.

FV Finna Dolda ting (för ev. omoraliska spelare): Din dam/man har en tatuering på magen, två ihopkopplade ringar med en inträdd pil.

FV Generell Kulturkännedom (CL –25%): Tatueringen är symbol för den impopulära guden Julsuian, Lättsinnets Slav.

SL: Under bordellen ligger ett underjordiskt Julsuiantempel. Endast den lilla krets av Julsuiandyrkare som bor i staden känner till detta. Om allmänheten får reda på detta, kommer man att bränna ned bordellen till grunden och hänga alla kultister de kommer över. Mabel Sober, bordellens föreståndarinna och prästinna i Julsuiankulten, känner till att det finns ytterligare ett hemligt tempel i staden, men inte vilka som använder det eller var det ligger. Detta fick hon veta av en berusad Stjärnlärenovis, som en gång besökte bordellen.

KONTAKT MED FOLK

Eftersom RPna är främlingar och ser annorlunda ut, är de lätta att känna igen och att komma ihåg. Barn springer ofta nyfiket runt RPna medan andra försöker länsa deras börsar. Ibland roar sig ungdomar med att kasta övermogen frukt eller annat på RPna. Dock tröttnar de snabbt, om rollpersonerna inte börjar jaga dem eller liknande. Spelarna bör ha lätt att få kontakt med lokalbefolkningen. Många är ju nyfikna på omvärlden och vill gärna överösa RPna med frågor om livet i andra länder. Om RPna är trevliga och berättar mycket och länge, kan de skaffa många vänner. Somliga kan också hjälpa RPna med följande rykten. SL bör dock vara sparsam med dem, och inte låta RPna få veta allt på en gång.

1. Baronen har slutit ett avtal med en drake från bergen norr om Hynsolge *(falskt).*

2. En orcharmé kommer att ansluta sig till baronens styrkor inom några dagar *(korrekt).*

3. Det har många gånger hänt, att stadsbor försvunnit spårlöst. Några menar, att det i staden finns en kult som offrar folk till sina onda gudar *(delvis sant).*

4. Melker Maskätare, en lokal krukmakare, har börjat uppträda underligt. Hans granne såg honom sent en kväll bära in en död kropp i sin verkstad *(delvis sant. Melker har format en skulptur av sin hustru till hennes födelsedag, och har därför sett lite hemlighetsfull ut på sistone. Den döda kroppen var helt enkelt den insvepta skulpturen som Melker nu förvarar under en bänk i verkstaden.)*

5. Några av rådets medlemmar (inga namn) tar mutor *(sant, men inte i allvarligare ärenden).*

6. För ett tag sedan försvann en tunnbindare vid namn Ossian Krakov från sitt hem i Gråborg. Han hade nyligen kommit över en summa pengar, och man antar, att han rymt för att leva livet i ett främmande land *(delvis sant. Tunnbindaren fick 25 gm för att specialkonstruera en tunna åt Stjärnläran. Sedan blev han tystad för gott av kultisterna.)*

Märk väl att om RPna ställer en massa frågor om allt och alla får både Stjärnlärans medlemmar, baronens agenter och undre världen upp ögonen för deras avsikter.

UNDRE VÄRLDEN

Någon gång under äventyret kanske RPna försöker kontakta den undre världen. Om de gör förfrågningar i de skummare kvarteren dröjer det 1T4 timmar innan Dergov Myhene får reda på det, och skickar ut en pojke med ett bud åt RPna. Pojken kommer att smuggla ned meddelandet i en RPs ficka. Det är ett tunt, ihopvikt papper med följande text skrivet med svart bläck:

> Vi vet något, som ni inte vet. Hjälp oss att befria Urdril Togvane från fängelsetornet så får ni vetskap
> — också Enhörningens tjänare

Om RPna verkligen tar risken att befria tjuven, kommer han att uppsöka Dergov och berätta om RPnas hjältemodiga dåd. Dergov och Ordril besöker i sådana fall RPna nattetid i deras tält. De är åtföljda av 1T6+2 busar, som väntar utanför tältet i säkerhets skull. Tjuvarna är glada om de kan hjälpa till, och står gärna till tjänst som spioner. Ordril kan berätta, att han för några veckor sedan bröt sig in i hos en förmögen köpman och fann en halskedja som tillhört en kamrat till Ordril. Kamraten har varit spårlöst försvunnen sedan ett halvår.

SL: Köpmannen, Hantvir Slägga, är en av Stjärnlärans astrologer. Han kidnappade kedjans ägare och förde honom till Parikila. När han upptäckte att kedjan blivit stulen beslöt han att gå under jorden.

Dergov känner till följande detaljer:

1. Stadens största kund hos droghandlarna är bordellmamman Mabel Sober.

SL: Julsuiankulten förbrukar både det ena och det andra.

2. Anledningen till att stadens öllager tömts så hastigt, är att någon brutit sig in och dragit ur proppar på löpande band. Dergov försäkrar, att ingen av hans pojkar har gjort det.

SL: Stjärnlärans kultister gjorde det för att behovet av en ny öltransport ska bli påtaglig. De planerar att smuggla in meteoriten i staden dold av ölet i en öltunna.

3. Den försvunne tunnbindaren blev mördad av maskerade män. En av Dergovs pojkar blev vittne till mordet. Dergov har ingen aning om vilka mördarna kan vara, och törs inte forska för djupt i saken.

4. Om RPna beskriver mannen, som skulle ha emottagit kuvertet första kvällen på Döda Tuppen, kan Dergov identifiera honom som en viss Angus Grimtand, son till en av Fingals präster. Dergov kan också tala om, var Angus bor.

Observera att Stjärnlärans kultister bevakar RPnas tält och vet vilka de har haft kontakt med (dock är de inte helt klara över RPnas avsikter eller hur mycket de vet). Efter detta besök lär de också skugga de båda tjuvarna, och om möjligt röja dem ur vägen.

BESÖK HOS ANGUS

Dagtid är varken Angus eller hans fader hemma. Om RPna besöker familjen efter mörkrets inbrott sker följande: Hervor, Angus fader, öppnar dörren. När Angus, som sitter vid matbordet tillsammans med sin mor, känner igen RPnas röster drar han sin dolk och driver in den i sin egen buk. När hans far kommer till platsen viskar han: *"Förlåt"*. Naturligtvis blir Hervor och hans hustru mycket upprörda över sin ende sons plötsliga dödsfall, och han kräver en förklaring av spelarna. Han vet ingenting om Stjärnläran eller sonens medlemsskap i kulten. När RPna lämnar huset blir en av dem överfallen av Angus dresserade bäckbjörn. Den saknar sin herre och ser RPna som fiender.

ÖLLASTEN

Vid middagstid den första dagen rullar två kärror fullastade med efterlängtade ölkaggar och tunnor in i Gråborg. De kommer från öster, antagligen från Bedorum. Folk jublar och springer efter vagnarna under deras väg mot ett magasin. Stadsvakten får mota undan folk, men lugnar dem med att Tuppen snart får sitt öl, och att folk får gå dit och dricka. Avlastningen av tunnorna sker snabbt och effektivt av ett 10–tal arbetare.

FV Finna Dolda Ting: Sidorna på kärrornas hjul är fläckade av en grågrön lera.

FV Geologi: Den sortens lera är sällsynt. Ibland används den som murbruk vid byggen av borgar eller andra stora monument.

SL: Lasten kommer inte alls från Bedorun. Den kommer från baronens slott (där det finns gott om ovanstående lerart), och en av tunnorna innehåller meteoriten. Arbetarna är i själva verket baronens män. De har till uppgift att lämna den största av tunnorna (den med kometen) till lagerförmannen Helper Adrewol i magasinet tvärs över gatan. Tre av kaggarna innehåller gift, som nattetid ska tömmas i vissa av stadens brunnar. Övriga innehåller friskt öl, som ska distribueras på vanligt sätt. Allt går efter planerna, tills en av agenterna, en klåfingrig och törstig ung man, provsmakar innehållet i den tunna som innehåller kometen. Han levererar tunnan enligt instruktioner, men blir snart mycket sjuk. Före midnatt är han död. Hans kolleger hittar honom inte utan struntar i honom, när de tidigt nästa morgon återvänder till baronens slott. De tror, att han lagt sig någonstans för att sova ruset av sig.

DE FÖRGIFTADE BRUNNARNA

Efter midnatt smyger baronens agenter ut med giftkaggarna på skottkärror. De förgiftar två brunnar (vid Gåstorget och Språkgården), men tvingas fly efter att ha dödat två vakter (de gömde kropparna i ett tomt ölfat). Under uppståndelsen går en giftkagge i kras. Spillrorna ligger fortfarande kvar vid Gåstorget, när RPna passerar nästa gång.

FV Finna Dolda Ting: Bland spillrorna ligger en död råtta i en onaturlig, krampaktig ställning. Den svullna tungan hänger ned på bröstet.

FV Giftkunskap: Tunnan har innehållit *portin*, ett sällsynt och dyrt gift som i små mängder leder till feber och blindhet, och i stora ofta till döden.

Om RPna inte reagerar på detta och kontaktar stadsvakten eller dylikt, kommer alla som dricker ur de förgiftade brunnarna att insjukna i en svår feber och eventuellt bli blinda (15% av Abrahams soldater sätts ur spel). Om RPna däremot börjar varna folk och framför bevis på gift i brunnarna, blir de uppmärksammade av rådet, och belönade med 10 gm var och en dyr middag.

För varje påbörjad deciliter drucket vatten ur de förgiftade brunnarna får man i sig en dos *portin*. Varje dos ger en poängs giftstyrka. Om giftet övervinner offrets FYS dör offret efter några timmars hög feber. Annars drabbas han/hon av en feber som varar i 2T6 dygn. Dessutom är det 10% risk att offret förlorar synen. Klarar offret motståndsslaget med en marginal på 25%, klarar han sig helt utan skador.

Den krossade kaggen ser ut som en vanlig ölkagge, men är märkt med ett vitt kritkryss. Detta bör leda RPna till ölmagasinet.

DRÖMMEN

Under natten mellan den första och andra dagen får en av RPna (den med högst PSY) en dröm. Det är Bolgove, drömmarnas gudinna, som sänder den. Hon vill att rollpersonerna ska avlägsna Maurelin, den besatta prästinnan, och hennes anhang från templet. Läs upp följande text för spelaren:

Efter att ha legat ett tag inser du att du inte kan sova. De andra snarkar sött, och du känner för en liten promenad och en nypa frisk luft. Himlen är klar och fullmånen lyser med ett starkt sken. Det är alldeles tyst ute. Du vandrar långsamt in bland byggnaderna. Plötsligt bryts tystnaden av en gnisslande dörr, som slås upp på din vänstra sida. Du tittar dit, men det är ingen där. Försiktigt smyger du in genom dörröppningen. Längst borta i en lång korridor ser du ett rum, upplyst av ett svagt, blått sken. Där, på en bädd, ligger en vacker kvinna i ett linne. Hon verkar sova. Plötsligt hoppar en svart silhuett fram från skuggorna och kastar sig över kvinnan. De smälter samman och blir ett. Långsamt reser sig kvinnan ur sängen och vänder sig mot dig. "Dö," väser hon med en sprucken röst. Du vänder dig om och springer, men dörren är låst. Efter en stunds febrilt sökande hittar du en bakdörr och rusar ut på gården med den galna kvinnan hack i häl. Där ser du nio män i kåpor. De är sysselsatta med att gräva upp en grav. Du skriker för allt du är värd. Plötligt ligger du i tältet. Dina kamrater är vakna, och en av dem ruskar om dig.

Om RPn har sett Maurelin känner han igen henne som kvinnan i drömmen.

ANDRA DAGEN

Dagen inleds med exercis som vanligt. Vädret är fint, och det lär så förbli. Rollpersonerna upptäcker antagligen giftkaggen idag. Dessutom kanske de undersöker ölmagasinet. På natten ska ritualen på gravgården äga rum, och om rollpersonerna inte ännu kommit på meddelandets innebörd, kan du som SL hjälpa dem lite på traven. Till råga på allt är det fullmåne och Aldred blir varulv.

ÖLMAGASINET

Ölmagasinet ägs av Hantvir Slägga, kultisten som Ordril brutit sig in hos och som därefter gått under jorden. Portarna är låsta (SG 20). I magasinet finns mängder av öltunnor och kaggar. De flesta är tomma, men ytterst står ett tiotal oöppnade kaggar.

FV Finna Dolda Ting: I en soplår ligger två kaggar märkta med kritkryss. I ett stort fat ligger två lik. Det är de två vakterna som kom i vägen för agenterna. Längst inne i magasinet ligger ytterligare ett lik: agenten som smakade av meteoritvattnet. Kroppen är lila och har svällt till det dubbla. Läpparna är svarta, och ögonen står ut. Ur näsan rinner en tjockflytande gulgrön vätska, och öronen är fläckade av torkat blod. Den RP som upptäcker liket måste klara ett PSY–slag eller svimma av chocken. Liket bär en klackring av brons med en graverad drakorm. I en börs finns 7 sm och 24 km. (Ifall någon orkar undersöka liket. Klädnypa för näsan rekommenderas.)

RITUALEN

En timme före midnatt samlas tolv av Stjärnlärans kultister vid Bolgoves tempel. De bär grå kåpor, och några är beväpnade. Tre av dem bär spadar och hackor. De går genom templet till gravgården och söker upp grav 93, Mustansir Omurtaags grav. Tre kultister stannar i templet med Maurelin.

Att gräva upp graven tar tre kvart. Sedan lyfter kultisterna upp Mustansirs kvarlevor, och en av dem, Helper, förbereder besvärjelsen TALA MED DÖD (E1). Han håller den dödes skalle i sina händer och mumlar, knappt hörbart: *"Mustansir Omurtaag! Jag, Helper Adrewol, kallar på din arma själ. Kom åter till de levandes värld! Vi behöver din hjälp."* Efter ett par minuter virvlas de vissna löven runt graven upp av en vindpust. Ett moln drar långsamt förbi månen. Plötsligt skimrar skallens ögonhålor till och en dimmig gestalt uppenbarar sig ovanför skelettdelarna. Helper fortsätter: *"Receptet! Vilket är receptet?"* Gestalten svävar ett varv runt graven innan en dov, ihålig röst kommer från skallen: *"Ett bränt hjärta från en god magiker, hudfragment från en brinnande älva och några blodadroppar från en mångalning."*

Efter att noga ha lagt receptet på minnet

lämnar kultisterna stället. Om RPna lägger sig i under ritualen, kommer kultisterna att försöka hindra dem från att störa Helper, och han kommer att bygga en STENVÄGG runt sig, innan han fullbordar ritualen. Sedan kommer han att fly från området med besvärjelsen JORDVÄG. Det är viktigt, att han undkommer med receptet. De övriga kultisterna lämnar han åt sitt öde. Om RPna lyckas besegra de kåpförsedda männen: *FV Finna Dolda Ting:* Några korngryn har fastnat i en av kultisternas kåpor.

SL: Receptet behövs till ett alkemiskt elixir som Parikila ska använda under teleportritualen nästa natt. Han känner redan till basämnet, 1 dl blod från en svart tupp. Under ritualen talade Mustansirs ande om de övriga nödvändiga ingredienserna: ett bränt hjärta från en god magiker, hud från ett irrbloss och lite varulvsblod. Korngrynen kommer från Helpers magasin där kultens kåpor förvaras.

Den som oskadliggör Maurelin har 15% chans att få en gudagåva från Bolgove.

ALDRED

Redan innan solen gått ner, går Aldred och Salah upp på sitt rum, där han låter henne binda honom med starka kedjor. När månen gått upp förvandlas han till varulv, och Salah håller vakt.

FV Lyssna (–35% för alla som befinner sig i värdshuset): Underliga morranden hörs från ett rum på övervåningen. Om RPna försöker ta sig in i parets rum vägrar Salah öppna. Om de insisterar, använder hon sina besvärjelser för att bli av med dem.

ÖVERASKNINGEN

När RPna kommer hem till sitt tält samma natt upptäcker de till sin fasa att någon har lagt ett lik i en av bäddarna. Det är liket efter någon som RPna haft kontakt med, t. ex. Ordril. Han har dött av strypning, och på bröstkorgen har mördaren ristat in tre ord: *För Visat Intresse!*

FV Läkekonst: Den döde levde fortfarande när orden ristades in.

FV Finna Dolda Ting: Likets högra näve är krampaktigt sluten. Den döljer ett ihopknycklat papper.

SL: Det är baronens agenter som tyckt att RPna snokar alldeles för mycket. Utan sin överordnades vetskap beslöt de att skrämma bort dem från staden. De spårade upp en person som RPna haft kontakt med och mördade honom. Dock lyckades offret nappa åt sig ett dokument som kan hjälpa spelarna.

PAPPERET

Papperet är väldigt skrynkligt och dessutom nerblodat. Eftersom texten är skriven med rött bläck kan det vara svårt att urskilja orden.

... vägvisarna undanröj... ... utbytta... ... nens agenter.

... seleder... ... Olaki...

Orcharmén väntas om... ...ar. Nya Ar... ... anslös.

Rigurt Rii... ... Abr... im Stenklos hu... ... tt fat senast vid solned... ... samma aft...

Längst ner sitter en stämpel som liknar en drakorm, baronens symbol.

ABRAHIM

Nu kanske RPna vet så pass mycket att de törs presentera sina bevis för Abrahim. Om de besöker värdshuset nattetid (det tar en halvtimme att väcka Tuppen själv) är han upptagen (med en dam), men om de hävdar, att det är viktigt, och att Upproret hänger på det, ger han med sig och släpper in spelarna. Visar RPna det senaste meddelandet och förklarar sammanhanget, blir Abrahim mycket upprörd och kallar på sina generaler till ett sammanträde. Om RPna inte förstått meddelandets innebörd, kommer Abrahim att förklara för dem.

RPna får deltaga i sammanträdet, där man kommer överens om att anfalla baronen nästa dag. Rollpersonerna tackas för sina bedrifter, och Abrahim säger i förtroende att han ska se till, att de belönas rikligt. Dessutom får RPna om de vill själva leda varsin manipel i slaget (tungt infanteri).

Om RPna inte kontaktar upprorsledarna, hinner orcherna komma baronen till undsättning. I sådant fall kommer en av baronens budbärare att rida in i Gråborg på den femte dagen och förklara krig.

PARIKILA

Tidigt nästa morgon rider Parikila till Gråborg och tar sig till det underjordiska templet. Med hjälp av besvärjelsen VARSEBLIVNING finner han lykantropen Aldred, som vid det laget sussar sött bland sina kedjor. Han låter

kidnappa honom och hans kvinna och föra dem till templet. Salah hinner dock tillkalla en duva och ber denna kontakta spelarna och föra dem till henne. Detta sker emellertid inte förrän sent på kvällen samma dag.

DUVAN

Strax efter solnedgången den tredje dagen (antingen RPna är i staden eller på väg hem från Fältrunda 1) börjar en duva cirkla runt RPnas huvuden. Om de ignorerar den eller försöker vifta bort den, ställer den sig en bit bort. Går inte RPna mot den då, börjar den föra oväsen för att vinna deras uppmärksamhet. Det är uppenbart att den vill att RPna ska följa med. Duvan leder dem till kornmagasinet mitt emot öllagret, där den landar och går fram och pickar på dörren med näbben. Därefter flyger den upp och sätter sig på taknocken, släpper en skit och flyger iväg.

KORNMAGASINET

Klockan är ungefär tio när RPna kommer hit. När de närmar sig porten (som är låst; SG 35) hörs en röst bakifrån: *"Inte så bråttom kära vänner. Nog har ni väl tid med oss!"* Det är (RPnas antal + 1T4) kultister, beväpnade med påkar och tillhyggen. De anfaller omedelbart.

Om RPna tar hand om kultisterna är det fritt fram att storma magasinet. Porten tål 75 SP. Magasinet är fyllt med lårar och säckar med korn och andra sädesslag. I två av säckarna ligger liket av en ung magiker med utskuret hjärta och resterna av ett uppstoppat irrbloss (de behövdes till elixiret). Magikern blev under natten kidnappad från sitt hem och har ännu inte saknats. Irrblosset tillhörde Parikilas samling. I ett hörn står en stor öltunna. Den har en dold lucka som nu står på vid gavel.

FV Finna Dolda Ting: Stämplat på tunnan är signaturen O.K. (Ossian Krakov). Spår i golvet tyder på att en av lårarna går att skjuta åt sidan på en slags skena. Under låren finns en öppning i golvet med en fastgjuten, rostig järnstege.

FV Lyssna: Rollpersonerna kan höra rasslande kedjor från mörkret.

FV Upptäcka Fara: Någonting är inte som det ska. Rollpersonen får en känsla av osäkerhet och oro. Kalla kårar går längs ryggraden.

Hålet är fyra meter djupt. Sedan går det över i en tunnel. Stengolvet är täckt av korngryn.

FV Grottorientering: Tunneln går in mot stadens fästning.

1. Vaktrum. En glipa mellan dörren och tröskeln släpper igenom lite ljus och några otydliga röster. I det snålt möblerade men bekväma vaktrummet finns alltid minst tre kultister. Mestadels sitter de bara och pratar eller spelar tärning. När RPna kommer, håller kultisterna på att byta bandage på sin sårade kamrats arm. Han blev allvarligt biten när de samma morgon skulle kidnappa Aldred och Salah (en blivande lykantrop alltså). En av kultisterna bär nycklarna till fångcellerna.

2. Alkemilaboratorium. I rummet står ett flertal bänkar och hyllor staplade på varandra. Ett större bord är upptaget av laboratorieutrustning, och i en vägg finns en järnlucka. På hyllorna står mängder av askar och påsar innehållande både det ena och det andra, dock inga färdiga elixir. Järnluckan döljer en ugn; skorstenen mynnar på magasinets tak. Se gärna Drakar och Demoner Ivanhoe för mer ingående detaljer om ett alkemilaboratorium. Här står Helper Adrewol och en assistent (vanlig kultist). Om RPna fört oväsen, t.ex. slagits mot kultisterna i vaktrummet, har Helper och assistenten beväpnat sig med syrafyllda kolvar.

3. Förvaringsrum. Dörren är låst (SG 15) och tål 50 KP. Rummet innehåller hyllor med hundratals och åter hundratals flaskor. 95% innehåller gift med en styrka på 1T6+7 och med olika effekter. Resten är riktiga dyrgripar: alkemiska elixir av alla de slag. Här finns normalt också kultens rituella föremål, men eftersom de snart ska till att användas, har de avlägsnats från dammet på sina hyllor.

4. Celler. Härifrån kommer det rasslande ljudet. De gallerförsedda dörrarna är låsta (SG 25) och tål 100 KP. Låsen går inte att komma åt inifrån. Två av de fyra cellerna är upptagna av Aldred och Salah. Salah har blivit försedd med en halsring av järn, så hon inte ska kunna använda magi. Aldred är fastkedjad i en vägg. Det är han som åstadkommer ljudet genom att försöka slita sig loss. På nyckelknippan i rum 1 finns även nycklar som passar till ringen och kedjorna. Om RPna släpper ut paret, blir de mer än tacksamma. De berättar vad som hänt (utom den hemska sanningen om lykantropen Aldred) och vill

gärna hjälpa RPna. Aldred har tappats på blod från handleden, och tills vidare är hans FYS reducerad med 2.

5. Templet. Dörren är låst inifrån och tål 120 KP. På en kopparbricka står orden *"Hell Onaabys"*. Templet är kupolformat och har en diameter på tio meter. En två decimeter hög plattform, åtta meter i diameter, upptar större delen av golvet. En ring bestående av nio stenar ligger på plattan, och innanför den, ett inringat pentagram. Vid pentagrammets spetsar står fem svarta vaxljus som med ett svagt sken lyser upp salen. Mitt i pentagramet står ett litet altare med en stor, svagt rödskimrande sten. Vid altaret står en ung man klädd i en svart kåpa. Huvan är dock neddragen, och han ansiktsuttryck är triumferande. I handen håller mannen en guldflaska, och vid hans sida hänger ett slagsvärd.

FV Finna Dolda Ting: Mannens ögon saknar iris och pupiller (den RP som upptäcker detta får slå ett slag på skräcktabellen).

SL: Mannen är Parikila Omurtag i färd med att fullborda teleportationsritualen. Stenringen är en BESKYDDARE.

När RPna kommer in i templet ställer han försiktigt flaskan åt sidan och drar sitt svärd: Kred-Bar-Onaabys. Han skrattar tyst och väntar för att se vad RPna tar sig till. Antagligen har han också rätt gott om tid (ritualen ska fullbordas först vid midnatt) och han kan kosta på sig att ha lite roligt. Svärdet innehåller för tillfället 35 PSY–poäng. Parikila använder gärna sina illusionistbesvärjelser för skojs skull. Observera BESKYDDAREn! Lägg också märke till Parikilas demoniska förmågor.

RITUALEN

Ritualen blir fullbordad först när Parikila, mellan midnatt och halv ett, ställer sig vid altaret och sväljer elixiret. Då försvinner han tillsammans med kometen och lämnar bara ett litet rökmoln efter sig. Om de svarta ljusen rubbas måste Parikila ställa dem till rätta innan ritualen kan äga rum. Skulle elixiret förstöras, måste han tillverka nytt, vilket tar sin tid och sitt utrymme. De nio stenarna eller pentagramet går inte att rubba annat än med magi. Parikila har dock varit beredd på detta, och slängt en ANTIMAGI E3 på hela plattformen. Kometen teleporteras iväg i vilket fall som helst.

Om både den och Parikila teleporteras, d. v. s. om Parikila lyckas ta sitt elixir vid rätt tidpunkt och om ljusen står kvar, innebär det ett steg mot civilisationens undergång. Dock inte omedelbar fara. Chans finns för uppbådande av alla goda krafter i korståg för civilisationens räddning. Mer om detta dock i ett kommande äventyr. Läget är allvarligt men hoppet kvarstår. Om någon RP sväljer elixiret i stället för Parikila är han att gratulera. Då har han verkligen hamnat mitt i smeten; chansen är stor att han blir martyr. Om Parikila blir kvar, är hans omedelbara planer för tillfället omintetgjorda, vad civilisationen beträffar. Vad RPna beträffar innebär det förvisso en moralisk seger. Rent praktiskt gäller dock: Rädde sig den som *kan!!!*

För spelet som sådant är det bäst, om Parikila med meteorit försvinner. Alla hemskheter, som följer av det, torde nog kunna lösas på något sätt. Rollpersonerna har ju faktiskt också ett uppror att utkämpa, *remember!*

Blir Parikila kvar, kommer han att försöka ta sig till Soluna på annat sätt, t. ex. med ett fartyg.

ENHÖRNINGENS DAG?

Hur blir det då med Upproret? Det finns två alternativ. Antingen förklarar Abrahim Stenklo krig mot baronen, eller så blir det tvärtom. I det förra fallet förutsatt att RPna meddelar Abrahim om de försvunna legosoldaterna och orcherna, och i det senare förutsatt att orcherna kommer innan Abrahim har upptäckt något om legosoldaterna. Slaget äger rum bland citronodlingarna mellan Gråborg och baronens slott.

GDD: Terrängen räknas som skog.

ABRAHIMS SOLDATER

Nya Armén består av 325 man tungt infanteri och 75 man lätt kavalleri. Därtill kommer 250 man lätt infanteri bestående av legosoldater och lokala rebeller. Nya Arméns fana är grön med en stegrande vit enhörning.

GDD: Nya Armén består av 8 maniplar tungt infanteri och 2 maniplar lätt kavalleri. Därtill kommer 6 maniplar lätt infanteri bestående av legosoldater och lokala rebeller. Det sammanlagda stridsvärdet är 32. Abrahim Stenklos, Eb-Bolthars, Aldreds och Salahs sammanlagda rykte är 25, vilket ger en +2 tärningsmodifikation. Anföraren, Abrahim

själv, har Taktik 21 (hans generaler har Taktik 12 + 1T6).

BARONENS SOLDATER

Baronens armé består av 150 man tungt kavalleri, 125 man lätt kavalleri 100 man tungt infanteri och 100 man lätt infanteri. Orcherna kommer baronen till undsättning fem dagar efter RPnas ankomst. Om baronen vid det laget redan förlorat, ser orcherna ingen mening med att stanna utan återvänder till Fervidun. De utgör 375 man tungt infanteri. Armén anförs av Rigurt Riikov. Baronens fana är vit med en stiliserad röd drakorm.

GDD: Baronens armé består av 4 maniplar tungt kavalleri, 3 maniplar lätt kavalleri, 2 maniplar tungt infanteri och 2 maniplar lätt infanteri. Sammanlagt stridsvärde är 22. Orcherna kommer baronen till undsättning fem dagar efter RPnas ankomst. Om baronen vid det laget redan förlorat, ser orcherna ingen mening med att stanna utan återvänder till Fervidun. De utgörs av 7 odisciplinerade maniplar. Deras sammanlagda stridsvärde är 14, men det kan variera mellan 7 och 21 beroende på väderlek och tid på dygnet. Armén anförs av Rigurt Riikov. Hans Taktikvärde är 18. Tack vare sina flitiga spioner får han tärningsmodifikation på +1 de tre första fältrundorna.

BARONENS SPIONER

Minns ni agenterna som hyrde ett rum på Döda Tuppen. Rummet låg alldeles ovanför den privata bar där Abrahim och hans generaler diskuterade sin strategi. Agenterna borrade helt enkelt ett hål i golvet och spionerade på revolutionsledarna. All information hämtades sedan upp av andra agenter som överlämnade den till baron Rigurt Riikov. Om RPna någon gång under äventyret befinner sig i baren kan SL låta dem upptäcka hålen i taket (CL –25%) och avslöja spionerna, som kommer att erkänna under förhör.

EFTER STRIDEN

Hur striden går är ännu oklart. Om RPna har skött sig bra och de har tur med vädret (orcherna, ni vet) har Nya Armén rätt hyggliga chanser att vinna. Om SL tycker att RPna har skött sig utomordentligt bra, kan Abrahim belöna dem med en riddartitel. Känner du dig riktigt generös, kanske någon av RPna kan få titeln 'Baron av Brangoria'. I vilket fall som helst (om Nya Armén vinner) bör de väl alltid ha gjort sig förtjänta av en medalj (med en enhörning) och en summa pengar. Sin lön får de mot inlämnande av utrustning och numrerad blyblicka.

SL: Om du inte har tillgång till GDDs fältslagsregler, använd nedanstående tabell. Om orcherna deltar i slaget, dra ifrån ett från varje tärningsslag.

1T6	Stridens utgång
0–1	Baronens armé vinner.
2	Nya Armén retirerar, men slaget är inte avgjort ännu. Slå ett slag till med –1 på tärningen.
3	Oavgjort. Slå igen utan modifikationer (utom för orcherna).
4	Baronens styrkor retirerar, men slaget är inte avgjort ännu. Slå ettslag till med +1 på tärningen.
5	Baronens styrkor retirerar, men slaget är inte avgjort ännu. Slå ettslag till med +2 på tärningen.
6	Nya Armén vinner.

BARONENS BORG

Om baronens armé blir besegrad kommer Abrahim att tillfångata alla fientliga adelsmän. Baronen själv blir tillsammans med Boris Guldstenck, f.d. baron av Mergilia, avrättade i gryningen dagen därpå. Agila Dubbelhand blir befriad, och RPna kan söka igenom borgen. I ett gammalt bibliotek kan de finna Mustansir Omurtags dagböcker, vilka kan förklara en del om kometen och dess krafter. Dock är alla dokumenterade handlingar om Stjärnläran, kometen, Onaabys och Parikila efter år 425 försvunna.

I Parikilas kammare finns en närapå komplett alkemiutrustning och ett astrolab. I ett skåp förvarar han sina brygder och elixir. En stor bur som hänger i taket hyser en levande jättespindel (unge). Ett angränsande rum tjänar som Parikilas kabinett. Här finns mängder av stora glastuber, var och en innehållande en kropp som flyter i en ljusbrun vätska. Parikila samlar på ovanliga varelsers konserverade kroppar. Här kan RPna finna allt (i rimlig storlek) mellan sjöjungfrur och serpenter. I en bokhylla finns Parikilas krönikor, alla skrivna på jori. En av dem, *Observationer av den Röda Stenen*, slutar så här:

'Stenens kraft börjar försvagas. Dess räc-

kvidd har minskat fatalt. En epidemi nu blir knappast världsomfattande. Nu räcker den knappt till att utplåna Gråborg. Jag har råd att bida min tid. Jag har beslutat att resa med stenen till min son i Soluna. Där kan jag stärka stenens krafter vid det tempel min son har uppfört där. Snart är tiden inne för Onaabys välde. Jag skall vid min själ förbereda Hans ankomst.'

NAMNINDEX

I äventyret förekommer en hel del namn. För att göra det lite enklare har alla personnamn intecknats i följande namnindex. Kursiverade namn är beskrivna nedan.

Abrahim Stenklo — revolutionens ledare.
Adale — "Tuppens" hustru.
Agila Dubbelhand — känd poet. Inspärrad i baron Riikovs fängelsehålor.
Aldred Steenward — känd äventyrare (Rykte 5).
Angus Grimtand — medlem i Stjärnläran.
Angusia — visdomens och rättvisans gudinna.
Anyak — ljusguden.
Argebala — båten som RPna reste med till Hynsolge.
Aurolf Järnnäve — f.d. baron i Hynsolge (död år 443).

Bolgove — sömnens gudinna.
Boris Guldstenck — f. d. baron av Mergilia.
Borkhol Myhene — smed och far till Dergvol.
Borweloc — en av Abrahims generaler.

Dergvol Myhene — ligaledare.

Eb-Bolthar — känd krigare (Rykte 10).

Fingal Gorrond ("Orchnackare") — Hynsolges skyddsgud.

Gnetov — kusin till Adale.
Gormowac, Korumil — blodsalv som gav namn åt Gormowacs skog.
Gusse Quertin — Fingaltemplets överhuvud.

Hantvir Slägga — köpman och medlem i Stjärnläran.
Helper Adrewol — lagerförman och spiritist i Stjärnläran.
Hervor Grimtand — Fingalpräst och far till Angus.

Julsuian — pervers gud.

Kred-Bar-Onaabys — "Onaabys Gåva," Parikilas svärd.
Kregebo, Morkil "Tuppen".

Mabel Sober — bordellmamma och Julsuiankultist.
Maurelin — Bolgoveprästinna.
Melker Maskätare — krukmakare.
Morkil "Tuppen" Kregebo — rådsmedlem och värdshusvärd på Döda Tuppen.
Mustansir Omurtaag — Sjärnlärans grundare.

Omlar — utkastare och städare på Döda Tuppen.
Ordril Togvane — tjuv.
Ossian Krakov — tunnbindare.
Otho — general i Nya Armén.

Pacoder Wolme — Anyakpräst.
Parikila Omurtaag — halvdemon och baron Riikovs rådgivare.

Rigurt Riikov — baron av Brangoria.

Salah Guldhierta — äventyrerska och besvärjerska (Rykte 5).
Serter Dubbelhand — son till Agila. Aktiv inom revolutionen.

Teja — Morkils äldsta dotter.
Tervel Omurtaag — Parikila Omurtaag.
"Tuppen" — alias Morkil Kregebo.

Yana — Morkils yngsta dotter.

SPELLEDAR-PERSONER

ABRAHIM STENKLO

ALLMÄNT

Abrahim är ende son till den beryktade krigaren Gorrman Stenklo, men blev föräldralös i unga år. Han är uppfostrad i Bolthartemplet i Jamarund, men sökte sig till Orkovias lärde män vid 23 års ålder. Snart började han intressera sig för revolutionära idéer, och när Upproret bröt ut blev han inom kort ledare för en mindre här i Ansorvia. Han ledde det slag, där Ansorvias baron störtades. På hösten år 605 adlades han till baron av Ansorvia, varvid han grundade den Nya Armén.

UTSEENDE

Efter åtskilliga års fysisk träning i Jamarund har Abrahim utvecklat en atletisk kropp. Han är lång (180 cm) och kraftig och går med rak, stolt rygg. Hans svarta hår är flätat i nacken, och hans moderiktiga mustasch hänger långt över mungiporna. Ansiktet är väderbitet, och de två mörka ögonen har ett vilt uttryck. Abrahim ser äldre ut än han egentligen är, 36 år. Han skrattar sällan, men han har talets gåva. Han är inte främmande för att ge uttryck för både humor och affekt i sina tal. Detta gör honom till en god demagog.

KARAKTÄR

Detta är en sann frihetskämpe. Abrahims far blev arresterad och torterad till döds av Boris Guldstenck, baron av Mergilia. Hatet mot adeln sitter i sedan barndom, och äntligen får Abrahim utkräva sin hämnd. Han är inte direkt något geni, och det vet han, men han har en naturlig läggning för strategi och vapenhantering. Hans bästa egenskaper är dock tålamod och ständigt lugn. Han är också ganska envis, och ger aldrig upp med något han påbörjat.

Även denna hjälte har dock svagheter. Han är en riktig kvinnokarl, och ses sällan utan en vacker kvinna vid sin sida (utom under strid). Detta "gissel" höll på att få honom på fall för några veckor sedan, när en kvinnlig mördare försökte förgifta honom. Hans livvakt lyckades varna honom, men mörderskan hann fly.

ABRAHIM STENKLO

Ålder: 36 år
Syssla: Upprorsledare

STY	16	SB	0
STO	16	KP	16
SMI	14		
FYS	15		
INT	16		
PSY	10		
KAR	19		

Färdigheter: Administration 6, Första Hjälpen 12, Värdesätta vapen och rustningar 15, Geografi 7, Räkna B2, Heraldik 8, Brädspel 17, Förhöra 10, Övertala 20, Klättra 15, Upptäcka fara 8, Rida 16, Områdeskännedom (Hynsolge) 16, Rykte 5

Stridsfärdigheter: Taktik 21, Slagsvärd 22, Stor sköld 18, Bola 19, Kastspjut 20

Språk: Tala Jori B5, L/S Jori B4, Tala Prangi B2

Utrustning: Läderrustning, sköld, svärd, bola, tre kastspjut, börs med 4 gm, 16 sm, 19 km

Hjälteförmågor: Orädd

Rykte: 9

MEFIMOR IV

ALLMÄNT

Mefimor var femton år när hans fader dog och han blev satt på tronen. Under sina första år som regent var han osäker och lät sina rådgivare sköta styret av Hamellien. Med åren mognade han dock, och insåg snart, att länet skulle behöva en stark armé för att motstå ett övertagande från Sirigon. Nu, 45 år gammal, är han riktigt nöjd med sitt verk. Hans armé, Rojalisterna, har redan vunnit krigen mot Baldor och Kunhaga. Dock är han lite orolig över händelseförloppet i Sirigon.

Sedan tolv år är han gift med dottern till Jamarunds friherre. Det är enda anledningen till att han hittills inte förklarat krig mot honom. I äktenskapet finns ännu inga barn.

UTSEENDE

Kungen är förhållandevis kort, 160 cm, vilket har vållat honom en del besvär och gett honom

komplex. Han är kortklippt och bär ett svart helskägg på hakan. Han är Orkovias största modelejon, och bär ständigt det allra senaste. Däremot skiljer han sig aldrig från sitt magiska bredsvärd, hur otympligt det än må vara. Han fick det i arv från sin far men vet inget om dess ursprung. Mefimor är lite lomhörd, men vill inte kännas vid denna defekt. Ibland uppstår härigenom missförstånd.

KARAKTÄR

Han har normalt ett lugnt temperament, men om någon gör narr av hans längd eller hans hörselskada (vilket dock inte är särskilt vanligt. Man förolämpar inte en kung) kan han få enorma raseriutbrott som varar i flera timmar. Mefimor är medveten om att han inte är tidernas bäste kung, men inte den sämste heller. Han gör allt för att vinna kriget mot adeln, om inte annat för att omnämnas i krönikorna.

MEFIMOR IV

Ålder: 45 år
Syssla: Kung

STY 13	SB	0
STO 9	KP	12
SMI 10		
FYS 15		
INT 15		
PSY 14		
KAR 17		

Färdigheter: Administration/Juridik 15, Kulturkännedom (allmän) 10, Geografi (Ereb) 9, Historia (Hynsolge) 17, Områdeskännedom (Hynsolge) 16, Köpslå 13, Sjunga B3, Överklasstil 18, Upptäcka fara 12, Rida 13, Teologi (Fingalkulten) 9, Heraldik 16

Stridsfärdigheter: Taktik 20, Bredsvärd 15, Långbåge 16, Medelstor sköld 14

Språk: Tala Jori B5, L/S Jori B4, Tala Satenu B2

Utrustning: Bredsvärdet Chilphéric, allt annat en kung kan tänkas vilja ha

RIGURT RIIKOV

ALLMÄNT

Rigurt är baron av Brangoria. Han fick som barn lära sig att adeln var överlägsen den simpla underklassen, både till kropp och hjärna. Nu är han en gammal man, men han fortsätter i sina föräldrars anda och har uppfostrat sina två söner som han själv blev uppfostrad. Han litar till fullo på sin rådgivare Parikila, och vet inget om varken hans eller Stjärnlärans sanna natur. Han är dock bland kultens noviser.

UTSEENDE

Kort och fet. Hans ansikte är runt och med rejäl dubblehaka och hans hår har en begynnande flint. Under hans röda näsa sitter en stor vaxad mustasch. Rigurts kondition är inte vad den borde vara. Han blir anfådd av att resa sig ur sängen för att gå till matsalen.

KARAKTÄR

Otålig och nervös. Rigurt blir ofta upphetsad över småsaker. Han är skrupellös och misshandlar ofta sin tjugo år yngre hustru, när hon inte lyder. Han känner till att Parikila regelbundet tar en fånge till sin kammare, och att fången får bäras ut därifrån, men antar att Parikila också är hatfull mot bönderna och helt enkelt avreagerar sig på någon.

RIGURT RIIKOV

Ålder: 62 år
Syssla: Baron av Brangoria

STY 15	SB	+1T4
STO 18	KP	17
SMI 8		
FYS 16		
INT 13		
PSY 12		
KAR 12		

Färdigheter: Administration/Juridik 10, Geografi 7, Heraldik 13, Historia 10, Kulturkännedom (Hynsolge) 13, Områdeskännedom (Hynsolge) 13, Räkning B3, Värdesätta viner 18, Överklasstil 20, Provsmaka 16

Stridsfärdigheter: Bredsvärd 13, Stor sköld 16, Taktik 18

Språk: Tala Jori B5, L/S Jori B4

Utrustning: Såsom anstår en baron

PARIKILA OMURTAAG

ALLMÄNT

Omurtaag är son till Onaabys, Själaätaren, en demon som är knuten till den Röda Månen. Han har ärvt några av Onaabys demoniska förmågor, och tvingas förtära en intelligent

själ per vecka för att överleva. Tiden biter inte på honom, och han ser fortfarande, efter nära tvåhundra år, ut som om han vore tjugo. Ursprungligen hette han Tervel i förnamn, men han antog namnet Parikila, faderdräparen, efter att ha mördat sin styvfar, Mustansir Omurtaag. En gång var en kvinna förälskad i Parikila. Han utnyttjade situationen för att avla en son som han sedan skickade med några kultister till Soluna. Kvinnan blev hans nästa offer.

UTSEENDE

Parikila har en ung stilig mans kropp. Den är atletiskt byggd, och av medellängd. Det korta svarta håret glänser av diverse frisyrfetter, och en välansad mustasch pryder hans överläpp. Dock avslöjar hans mjölkvita, pupillösa ögon hans demoniska ursprung. Därför bär han alltid en stor kåpa som höljer hans ansikte i skuggor.

KARAKTÄR

Man kan inte säga att Parikila är ond. Han är ju inte människa och har inte heller samma känslor som människor. Medlidande är ett helt okänt begrepp för honom. Han utövar sina grymma experiment på Brangorias bönder likt en katt som leker med råttor. Parikila upphör aldrig att förvånas över människornas kultur, vanor och inte minst känslor. Han planerar att i ytterligare ett par sekel studera dem, och sedan utrota deras ynkliga släkte med hjälp av kometen. Tyvärr har ett hinder uppkommit: Upproret. Det ser illa ut för baronen, och inte ens Parikila är helt osårbar. Om rebellerna vinner kommer de troligen att oskadliggöra honom tillsammans med baronen. Parikila har beslutat att med hjälp av några kultister hämta stenen i Gormowacs skog och fly till sin son i Soluna, om läget blir prekärt. Hur det än blir, Parikila inga ambitioner att bli härskare över Brangoria. En härskare lever ständigt i fara, och det är han som får ta smällen om det skulle hetta till.

PARIKILA OMURTAG

Ålder: 196 år (ser ut som ungefär 25 år)
Syssla: Rådgivare till Rigurt Riikov

STY 14 SB 0
STO 14 KP 16
SMI 14
FYS 18
INT 19
PSY 35
KAR 19

Färdigheter: Administration/Juridik 19, Astrologi 20, Drogkunskap 15, Giftkunskap 20, Geografi 20, Geologi 13, Heraldik 20, Historia 25, Kulturkännedom (allmän) 20, Områdeskännedom (Hynsolge) 20, Räkning B5, Brädspel 20, Språkkunskap 15, Zoologi 20, Bluff 15, Förhöra 20, Lyssna 15, Upptäcka fara 20, Rida 20, Orientering 18, Spåra 20, Värdesätta slavar 20, Alkemi 19

Stridsfärdigheter: Taktik 21, Svärd 25

Språk: Jori B5/B5, Svartiska B4, Prangi B4, Satenu B2/B3

Magiskolor: Illusionism 20, Nekromanti 25, Spiritism 20

Besvärjelser: Alla som hans FV på magiskolorna tillåter, inklusive allmänna besvärjelser. Skolvärdena är 15+2T6

Utrustning: Svärdet Kred-Bar-Onaabys (se nedan), olika magiska, alkemiska och astrologiska redskap plus diverse statusprylar som anstår en barons rådgivare

Speciella förmågor: Regeneration 1 KP/SR och Osårbarhet (naturligt skydd 2 poäng).

Rykte: 67

KRED-BAR-ONAABYS

Detta hiskeliga vapen är som dess herre av demonisk härkomst. Onaabys formade själv svärdet i salamandrarnas söder. Kred-Bar-Onaabys, Onaabys gåva, är ett slagsvärd, men dess klinga är bländande ljusgrön och blixtrar ilsket när det svingas. Svärdet har sin skapares egenskap att suga ut sina offers själar. Dessa själar omvandlas till den energi som Parikila och Onaabys behöver för att vistas i denna värld. Spelteknisktt har vapnet följande egenskaper:

1. Kred-Bar-Onaabys gör 1T10+8 i skada och har BV 25. Det kräver två- handsfattning för att hanteras i strid.
2. Svärdets ljusskken ökar kraftigt i strid, och alla inblandade måste slå ett normalt PSY-

alla inblandade måste slå ett normalt PSY-slag eller få –5 på alla färdigheter, tills striden är över. Dvärgar och andra varelser med mörkersyn måste slå ett svårt PSY-slag.

3. När vapnet skadar en motståndare, drar det också 1T6 PSY (permanent). Om motståndaren blir medvetslös under striden förlorar han samtliga PSY- poäng och dör. Poängen delas lika mellan svärdet, Parikila och Onaabys, men likt besvärjelsen LIVSUTTÖMNING förlorar Parikila de erövrade poängen, om han inte använder dem inom kort. Parikila måste dräpa en intelligent varelse varje vecka med Kred-Bar-Onaabys för att fortsätta sin existens på Altor.
4. Vapnets erövrade PSY-poäng återstår till förbrukning. För varje spenderad poäng kan Parikila öka sin CL på vapnet med 1. För fem poäng får han ytterligare en attack (sist i SR). Dessutom kan han aktivera svärdets egna besvärjelser med en kostnad på 3 PSY per effektgrad (maximalt E8). Besvärjelserna är BLIXT, KNÄCKA, MÖRKER, PARALYSERING och SKYDD. De har alla omedelbar verkan.

EB-BOLTHAR

ALLMÄNT

Eb-Bolthar, Boltharkultens översteprast, har ägnat sitt liv, sin kropp och sin själ åt sin gud. I nära trettio år har han hållit sig undan för att meditera och för att träna, allt för att vinna Bolthars gunst. För en tid sedan fick han en uppenbarelse, där han ombads att delta i inbördeskriget. Nu befinner sig Eb-Bolthar på väg till Brangoria.

UTSEENDE

Han ser ut att vara i fyrtioårsåldern, men i själva verket är han 98 år. Hans svarta meterlånga hårfläta är något gråsprängd, men i övrigt verkar Eb-Bolthar ungdomligare än någonsin. På sin seniga kropp bär han en rustning av härdat läder och bär en enorm tvåhandsyxa på ryggen. I en kedja runt halsen hänger Bolthars symbol.

KARAKTÄR

Eb-Bolthar är inte Bolthars sändebud, utan snarare hans redskap. Bolthar känner till att mänskligheten hotas av Parikilas planer, och har sänt ut sin tjänare att förhindra dem. Eb-Bolthar lyder sin herres order, men inte helt blint. Han kommer att kämpa i det kommande slaget, inte utföra något soloäventyr. Trots sitt kall eller kanske p. g. a. sitt kall är Eb-Bolthar en enstörig typ som på ytan tycks ointresserad av sina medmänniskor. Han säger ingenting i onödan. Ej heller drar han någonsin på mungiporna.

EB-BOLTHAR

Ålder: 98 år (ser ut som 40 år)
Syssla: Krigare

STY	18	SB	+1T6
STO	17	KP	19
SMI	15		
FYS	20		
INT	13		
PSY	18		
KAR	9		

Färdigheter: Geografi 10, Områdeskännedom (Hynsolge) 13, Heraldik 10, Hoppa 18, Klättra 18, Upptäcka fara 18, Rida 15, Ilmarsch 20, Orientering 15, Rykte 10

Stridsfärdigheter: Taktik 15, Tvåhandsyxa 25

Språk: Jori B4/B4, Prangi B3

Utrustning: Läderrustning, tvåhandsyxa, Bolthars symbol i halskedja

Speciella förmågor: Gudagåvorna (som hjälteförmågor) Järnnäve, Orädd, Snabbläkning och Stålblick. Eb-Bolthar har också upphört att åldras

AGILA DUBBELHAND

ALLMÄNT

Agila, frihetskämpen som arresterades år 580 av Boris Guldstenck, är mer känd för sina dikter än för sina bedrifter. Inte många känner till hans stora vapenskicklighet eller goda strategier. Dock har trettio år i fångenskap satt sina spår på honom. Han lider av reumatism och kan knappt hålla vare sig svärd eller penna stadigt.

UTSEENDE

Denna folkets hjälte ser verkligen ohygglig ut. Man kan förstå att han har suttit större delen av sitt liv i fängelse och lidit tortyr. Ryggen har blivit sönderpiskad åtskilliga gånger, och flera fingrar och tår har brutits av och spretar nu åt alla håll. Tänderna är utslagna och ena ögat borta.

KARAKTÄR

Fortfarande brinner hoppet i Agilas sinne. Han vet att han kommer att bli befriad, frågan är bara när. Det är bara att vänta och vänta... All glöd han har kvar, lägger han ned i sina dikter, som på de underligaste vägar når folket, trots fångvaktarnas försiktighetsåtgärder.

AGILA DUBBELHAND

Syssla: Poet och gisslan

STY 6 SB 0
STO 12 KP 10
SMI 5
FYS 7
INT 16
PSY 15
KAR19

Färdigheter: Historia 10, Områdeskännedom (Hynsolge) 10, Sjunga B3, Övertala 15, Skriva poesi 26, Rykte 3

Stridsfärdigheter: Tvåhandssvärd 15 (han är dock för svag för att hantera ett numera)

Språk: Jori B5/B5, Prangi B4

Utrustning: Ingen

Hjälteförmåga: Kommunikation

ALDRED STENWAARD

ALLMÄNT

Trots sin ringa ålder (25 år) har Aldred skaffat sig ett ansenligt rykte som äventyrare, inte bara i Hynsolge. Han är tillsammans med sin kvinna Salah en av de få som vågat sig in i Gormowacs skog, men båda är mycket förtegna om sina erfarenheter där. Aldred är också känd för att ha tagit kål på en varulv som härjade i Galdinor för två år sedan. Tråkigt nog blev han vid tillfället själv smittad av lycantropi. Detta håller han dock hemligt med hjälp av Salah, som vid fullmåne kedjar fast sin älskade.

UTSEENDE

Aldred är född i Berendien och har inte alls hynsolgernas typiska utseende. Han är lång (185 cm) och smal och har axellångt brunt hår, ibland sammanbundet i svans. Han har melerade ögon, kraftigt markerade käkben och talar med en djup, nästan hes röst. Hans gång är något haltande p.g.a. ett bett från en demonkatt i Gormowacs skog.

KARAKTÄR

Vid första intrycket verkar Aldred vara en kall typ. Han ignorerar omgivningen, om den inte är tillräckligt intressant. Om man lär känna honom bättre, visar han sig besitta en varm karismatisk humor och ett djup som är få förunnat. Han är uppfinningsrik och prövar ständigt nya saker. Sedan barndomen har han intresserat sig för magi och ockultism, men fann att han nog inte var lämpad för det, och gick in på svärdets bana istället. Nu har han kommit som legosoldat till Nya Armén för att eventuellt skaffa sig en adelstitel. Han har mycket god disciplin och kan behärska sig i de flesta situationer (utom när det är fullmåne). Aldred har dock två svagheter. Först och främst kan han inte leva utan spänning. För det andra kan han inte leva utan Salah, sitt hjärtas dam. Han skulle utan tvekan offra sig för henne, om hon skulle utsättas för fara.

ALDRED STENWAARD

Syssla: Äventyrare

I mänsklig form:

STY 14 SB 0
STO 12 KP 13
SMI 13
FYS 14
INT 16
PSY 18
KAR19

Som varulv:

STY 42 SB +1T10
STO 12 KP 25
SMI 20
FYS 21
INT 8
PSY 18
KAR4

Färdigheter: Drogkunskap 8, Första hjälpen 14, Geografi 9, Heraldik 15, Historia 8,

Kulturkännedom (allmän) 8, Kunskap om magi 10, Områdeskännedom (Hynsolge och Berendia) 16, Räkning B4, Värdesätta (allmän) 10, Bluff 15, Förhöra 10, Gömma sig 9, Hoppa 15, Klättra 15, Skugga 10, Smyga 19, Änterhake 16, Finna dolda ting 10, Lyssna 18, Upptäcka fara 9, Jaga 8, Kamouflage 13, Orientering 10, Rida 12, Simma B3, Spåra 15, Överlevnad (allmän) 7, Rykte 5

Stridsfärdigheter: Dra vapen 10, Slagsmål 10, Bredsvärd 18, Långbåge 21, Kastkniv 20, Lasso 18. Som varulv även 1 Bett 15 (skada 1T8)

Språk: Jori B5/B4

Utrustning: Svärd, båge, tre knivar, rep, ryggsäck med allehanda nödvändiga föremål, en halskedja med Salahs namn, börs med 2 gm, 8 sm och 24 km

SALAH GULDHIÄRTA

ALLMÄNT

Salah är den yngsta av fogde Arkemil Guldhiärtas (en Sirigonsk fogde av Zorakisk börd. Han avskedades för några år sedan då han "var för blödig") två döttrar, men hon tror sig vara en reinkarnation av en Berendisk besvärjerska. Redan i unga år upptäckte hon sin naturliga läggning för magi, och hennes far skickade henne till en elementarmagiskola. Där trivdes hon dock inte, utan rymde till ett Bolgovetempel där hon fick studera spiritism och illusionism. På senare år har hon också lärt sig lite animism.

UTSEENDE

Salah ser inte heller hynsolgisk ut. Hon är av medellängd, har fin figur och har långt, mörkt, lockigt hår. Hon är mycket vacker och drar männens blickar till sig, vilket gör Aldred lite svartsjuk. Salah bär gärna svarta kläder, ibland med matchande mantel.

KARAKTÄR

För fyra år sedan, när hon var 18, träffade hon och blev förälskad i Aldred Stenwaard och har delat många äventyr med honom sedan dess. Salah oroar sig dock över hans benägenhet att ständigt ta risker och försöker få honom att ta det lite lugnt ibland. Hon är dessutom lojal mot sin gudinna, Bolgove. Salah tycker om musik, och trakterar själv skickligt sin fela.

SALAH GULDHIÄRTA

Syssla: Besvärjerska och äventyrerska

STY 12		SB	0
STO 9		KP	11
SMI 15			
FYS 13			
INT 15			
PSY 23			
KAR 19			

Färdigheter: Astrologi 7, Drogkunskap 9, Första hjälpen 15, Geografi 8, Heraldik 10, Historia 9, Kulturkännedom (Hynsolge) 15, Läkekonst 10, Områdeskännedom (Hynsolge) 15, Zoologi 8, Spela fela B3, Hoppa 12, Klättra 14, Smyga 17, Lyssna 10, Upptäcka fara 18, Kamouflage 10, Rida 15, Simma B3, Överlevnad (allmän) 8, Alkemi 6, Teologi (Bolgovekulten) 10, Rykte 5

Stridsfärdigheter: Dolk 15, Bredsvärd 9

Språk: Jori B5/B4, Prangi B3

Magiskolor: Spiritism 19, Illusionism 12, Animism 6

Besvärjelser: (de som står med kursiv stil är memorerade) *Mental attack 18, Mental Projektil 14,* Tala med död 10, *Seans (R) 14,* Själavandring 8, Själatransfusion 6, Andebindning 5, *Skingra 15, Varseblivning 13,* Sinnesmask 18, Avbild 12, Spökröst 10, *Snubbla 13, Förtrollad sömn 9, Tystnad 17,* Rena 12, Spårlös 9, Öka 10, Tillkalla fåglar 15, Tala med fåglar 9

Utrustning: Dolk, Bredsvärd, Formelbok med alla hennes besvärjelser utom Seans, halskedja med Aldreds namn, börs med 18 sm och 9 km, magisk guldring hon fått av Aldred (försedd med SKYDD E2 och NEXUS), en alvbyggd fela

Hjälteförmåga: Läkeförmåga

HELPER ADREWOL

STY 13, STO 15, FYS 12, SMI 9, INT 15, PSY 24, KAR 13, SB 0, KP 14.

Färdigheter: Jori B5/B4, Astrologi 8, Alkemi 14, Spiritism 17, Elementarmagi 13, Bluff 10, Muta 14, Gömma sig 10, Stadskännedom 10, Upptäcka fara 10.

Vapenfärdigheter: Dolk 14, Klubba 13.

Magi: Skingra 15, Mental Projektil 15, Tala med död 13, Själavandring 10, Eld 14, Försegla 12, Mörker 18, Stenvägg 16, Blixt 13, Jordväg 16.

DERGVOL MYHENE

STY 13, STO 12, FYS 14, SMI 17, INT 14, PSY 12, KAR 14, SB 0, KP 13.

Färdigheter: Värdesätta (Generell) 8, Teckenspråk (tjuvar) B3, Jori B4/B2, Muta 9, Bluff 12, Lyssna 12, Finna Dolda Ting 14, Upptäcka fara 9, Gömma Sig 13, Hoppa 15, Klättra 19, Låsdyrkning 13, Smyga 16, Stadskännedom (Gråborg) 18, Undre Världen 20.

Vapenfärdigheter: Dra vapen 9, Dolk 17, Judo 12.

MAURELIN

STY 25, STO 13, FYS 25, SMI 14, INT 20, PSY 25, KAR 9, SB +1T4, KP 19.

Färdigheter: Jori B4/B3, Illusionism 20, Spiritism 20.

Vapenfärdigheter: Slagsmål 20.

Magi: Alla illusionist– och spiritistbesvärjelser hon kan ha med skicklighetsvärde 15.

Maurelins kropp är besatt av en demon, därav hennes egenskaper.

MORKIL "TUPPEN" KREGEBO

STY 16, STO 15, FYS 16, SMI 10, INT 14, PSY 12, KAR 14, SB 0, KP 16.

Färdigheter: Jori B5/B3, Räkna B4, Administration/Juridik 14, Första Hjälpen 16, Historia 12, Värdesätta matvaror och drycker 17, Köpslå 16, Sjunga B3, Övertala 15, Hasardspel 14, Stadskännedom (Gråborg) 15, Undre Världen 5, Provsmaka 10.

Vapenfärdigheter: Slagsmål 15, Träklubba 16.

SERTER DUBBELHAND

STY 14, STO 14, FYS 16, SMI 13, INT 15, PSY 16, KAR 17, SB 0, KP 15.

Färdigheter: Jori B5/B5, Administration/Juridik 15, Historia 13, Läkekonst 17, Förhöra 15, Övertala 18, Upptäcka Fara 10, Rida 15.

Vapenfärdigheter: Taktik 9, Liten sköld 15, Bredsvärd 10.

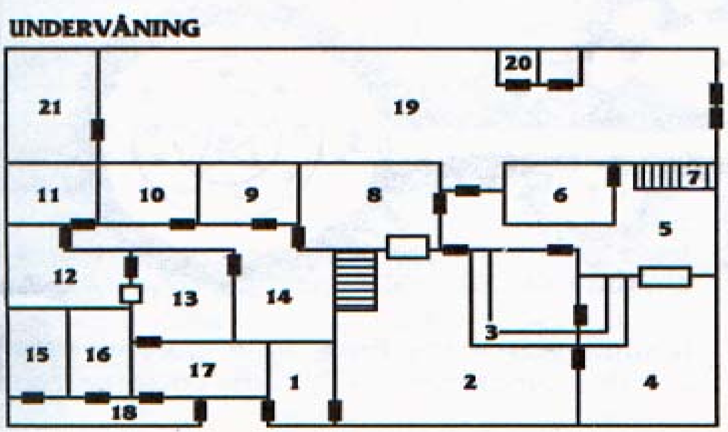
BARONENS AGENTER OCH STJÄRNLÄRANS KULTISTER

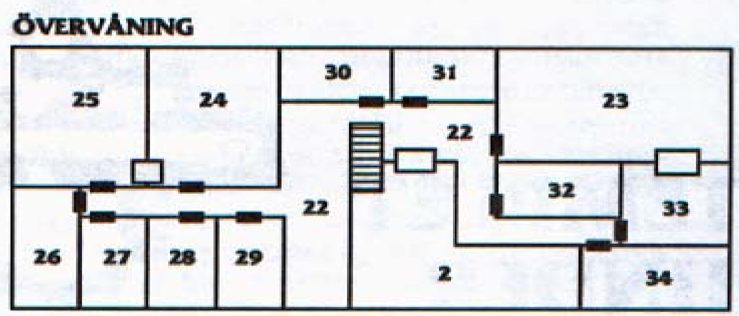
STY 14, STO 12, FYS 12, SMI 13, INT 14, PSY 13, KAR 13, SB 0, KP 12.

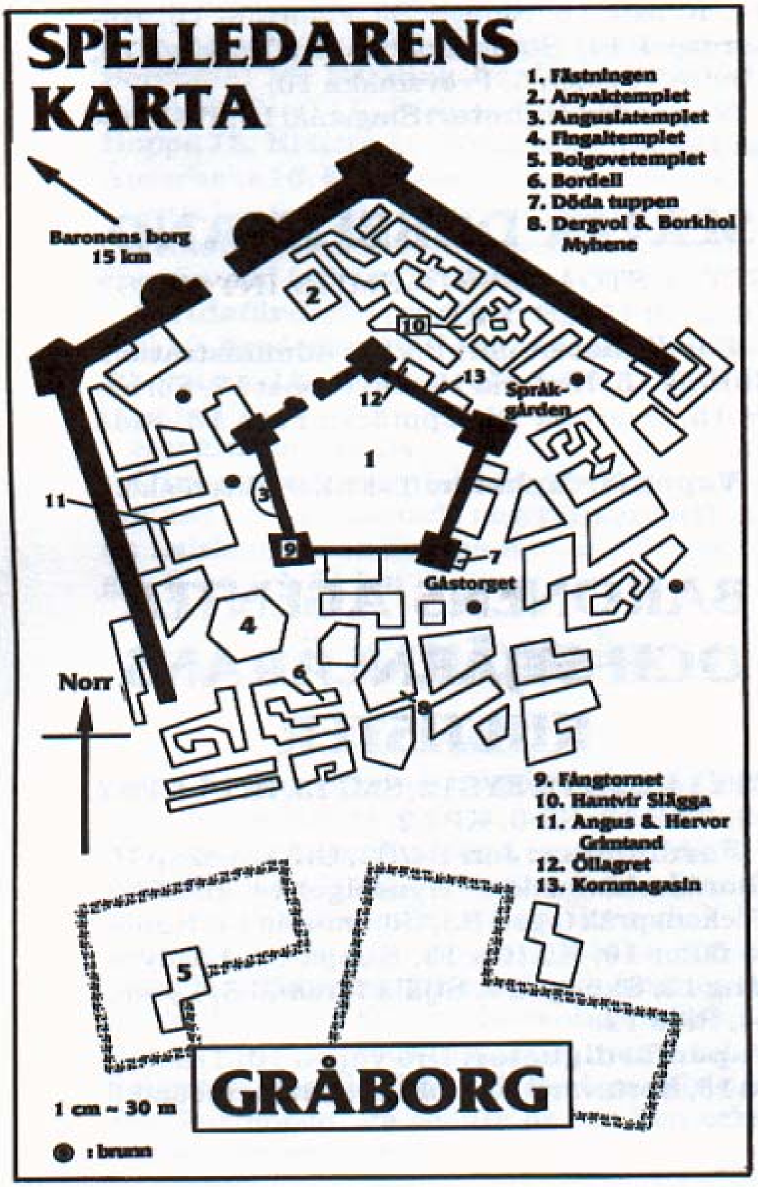
Färdigheter: Jori B4/B2, Giftkunskap 10, Områdeskännedom (Hynsolge) 14, Bluff 13, Teckenspråk (eget) B3, Gömma sig 14, Hantera fällor 10, Klättra 13, Hoppa 13, Låsdyrkning 13, Skugga 14, Stjäla föremål 8, Lyssna 14, Rida 12.

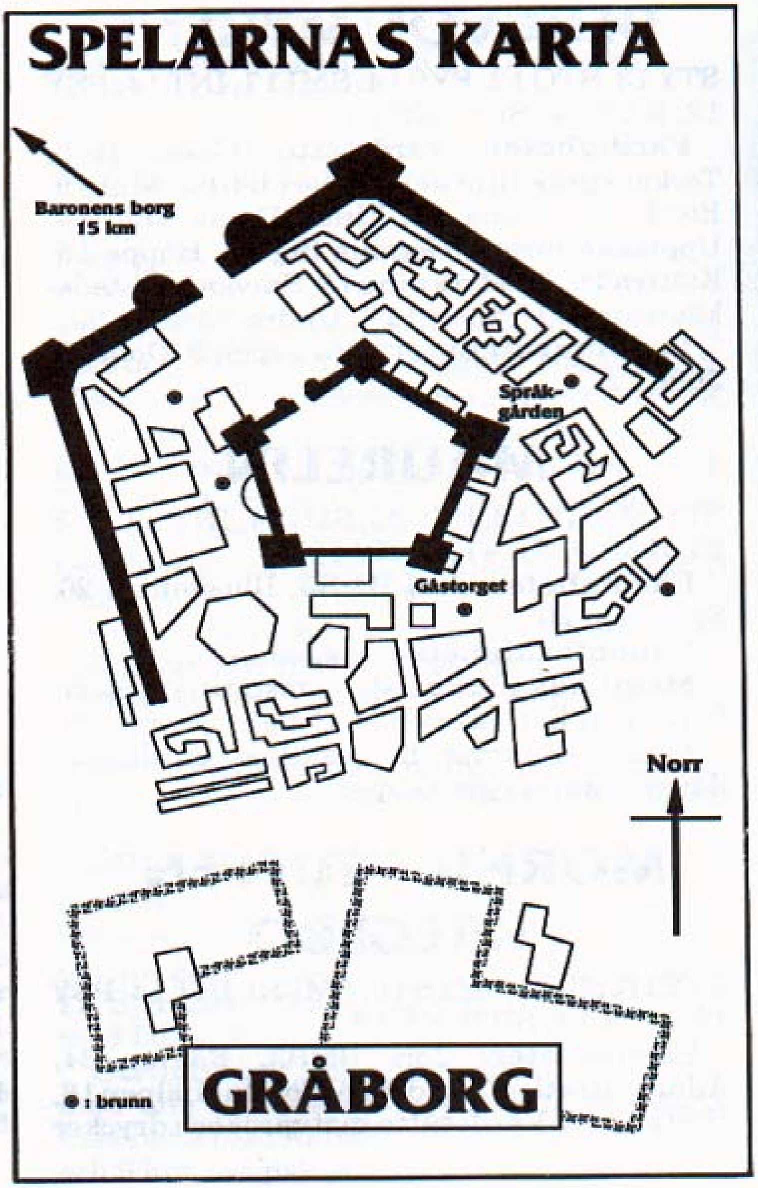
Vapenfärdigheter: Dra vapen 10, Träklubba 13, Kortsvärd 10, Dolk 10, Lätt armborst 8.

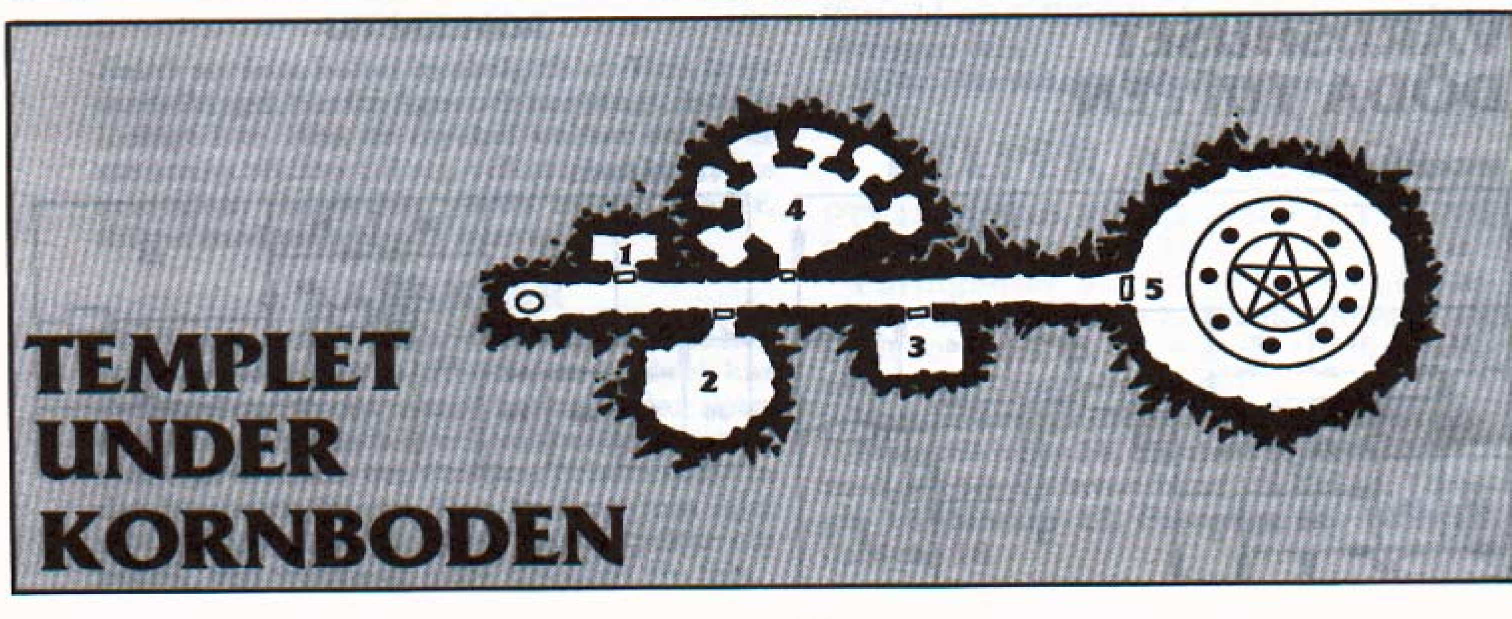
VÄRDSHUSET DÖDA TUPPEN






SPELLEDARENS KARTA
1. Fästningen
2. Anyaktemplet
3. Angusiatemplet
4. Fingaltemplet
5. Boigovetemplet
6. Bordell
7. Döda tuppen
8. Dergvol & Borkhol Myhene
Baronens borg 15 km
Språk-gården
Gåstorget
Norr
9. Fångtornet
10. Hantvir Slägga
11. Angus & Hervor Grimtand
12. Öllagret
13. Kornmagasin
GRÅBORG
1 cm ~ 30 m
● : brunn


SPELARNAS KARTA
Baronens borg 15 km
Språk-gården
Gåstorget
Norr
● : brunn
GRÅBORG


TEMPLET UNDER KORNBODEN

EDSBRYTARNA I EREBOS

Edsbrytarna i Erebos är ett äventyr som utspelar sig i öriket Erebos i Kopparhavet, mestadels i staden Nohstril på ön Dakkilo. SL bör ha läst igenom avsnittet om Erebos i Spelledarboken, och Rollpersonerna bör ha hört några rykten om ön.

RPna behöver inte ha några särskilda färdigheter, även om viss erfarenhet i tjuv–, kommunikations– och stridsfärdigheter är ett plus.

INLEDNING

Då äventyret börjar befinner sig RPna i staden Nohstril på den erebosiska ön Dakkilo. Det spelar ingen roll om de känner till staden eller om de just kommit dit.

Då de strosar omkring i staden ser de en man i dyrbara, österländska kläder[1] stå vid ett broräcke och blicka ut över floden som rinner genom staden. Mannen är kort och lite småfet, och dyrbara guldkedjor hänger runt hans hals. Bakom honom står två efariska slavar med varsitt spjut i handen och en stor kroksabel hängande i bältet. Mannen mumlar något och börjar klättra över broräcket, och RPna behöver inte fundera länge förrän de inser att mannen tänker hoppa från bron och därmed ända sitt ungefär femtioåriga liv.

Om RPna inte ingriper i handlingen, så kommer mannen att hoppa i floden och genast försvinna under vattnet. Slavarna står likgiltiga och ser på, tydligen har de blivit befallna att inte ingripa. En person med Simma 75% (B4) kan med ett lyckat färdighetsslag rädda mannen från drunkningsdöden om han handlar omedelbart; annars för strömmen snabbt bort den olycklige handelsmannen ut mot havet.

Om RPna ingriper genast och försöker hindra mannen från att hoppa, förklarar han att han är världens olyckligaste människa, och att han inte längre har någonting att leva för. Han är totalt utblottad, och allt han äger är kläderna och smyckena han bär på sig samt de två trogna slavarna Bhismall och Abdhull. Hans en gång så lönsamma handelshus har gått omkull, hans vackra fru har lämnat honom, hans ene son är försvunnen och den andre har kidnappats av elaka utpressare. Hans ende vän lämnade honom då han fått en stor summa pengar för att utreda brotten.

Efter att ha berättat om sin svåra sorg (bör illustreras med rikligt av yviga gester, slitande i håret, tårar, skrik, tandagnissel och åkallan till högre makter), faller mannen i hejdlös gråt och kastar sig om halsen på den närmsta RPn.

En ädel RP erbjuder sig i detta läge förstås att kostnadsfritt erbjuda mannen hjälp i hans stora nöd, och SL kan upplysa en mindre ädel RP om att mannens halssmycken ser *mycket* värdefulla ut (typ 5.000 sm), och att de vältränade slavarna torde kunna ge en god dusör vid marknaden. Till och med en riktigt oädel RP torde frestas att vinna mannens gunst i hopp om att kunna tjäna en hacka på kuppen.

Om RPna inte visar något tecken av att vilja rädda mannen då han hoppat i vattnet, dyker en praktfullt rustad krigare upp på en ståtlig springare och med stort följe av väpnade män. Krigaren, som t. o. m. RPna borde känna igen som Nithard Silverskiöld, son till den mäktigaste mannen i Erebos, ropar högljutt: *"Tjugo silvermynt till den som räddar mannen där!"*, som en tydlig vink åt RPna, som råkar befinna sig närmast.

ERBOLSUS BERÄTTELSE

När RPna hindrat mannen från att hoppa (eller räddat honom ur vattnet och eventuellt fått sina 20 silvermynt av Nithard Silverskiöld, som är en stor människovän), tackar han RPna och lovar att han skulle ha givit dem minst 50 guldmynt var, om han bara hade haft några. Han beklagar att han inte kan ge dem detta enkla tacksamhetsbevis, men antyder att han skall belöna dem med tiofalt denna summa om de kunde återupprätta hans numera skamfilade rykte och finna dem som störtat honom i fördärvet.

Med ett djupt andetag och en ljudlig snytning börjar han berätta vad som hänt. Det hela började för några veckor sedan, då ett av handelshuset Hinkares[2] handelsfartyg, *Sjösvalan*[3], inte kom fram som det skulle. Ombord på fartyget fanns tre dussin dvärgsmid-

da svärd med tillhörande skidor samt ett gross förgyllda spjutspetsar tillhörande Erbolsus. Han hade bytt till sig dessa vapen från dvärgarna i Nidabergen mot caddiskt vin och klomelliska pärlor. Nästan hela leveransen, som var värd mer än 5.000 guldmynt, skulle Erbolsus sålt vidare till hertigen av Yttersol i Zorakin med en egen förtjänst på nära 1.000 gm. Ombord på fartyget fanns dessutom Erbolsus äldste son, Erasmus, med tre väpnade män som vakt över dyrbarheterna.

Då *Sjösvalan* inte anlände till Nohstril i tid gick Erbolsus till Hinkarnas huvudkontor och framförde sina klagomål. Där sade man lakoniskt beklagande att fartyget med vapnen blivit kapat av feliciska pirater, och med ett intyg på det inträffade visades Erbolsus vänligt men bestämt ut på gatan.

Ännu rörde Erbolsus största oro sin son Erasmus; för de förlorade varorna skulle han få ersättning genom sin säkerhetsman[4], Steinar Rödnäbbe. När han väl fann denne anka så slogs dock hela Erbolsus' värld i spillror; han hade betalt 500 gm till Steinar som säkerhet för lasten, men nu visade det sig att alla papper som bekräftade Erbolsus' inbetalning hade försvunnit. Steinar hävdade bestämt att Erbolsus aldrig betalt någonting, och då handelsmannen kom till sitt kontor för att hämta sin egen kopia av avtalet visade det sig att rövare hade brutit sig in och bränt alla hans pergament och dessutom stulit det mesta av hans besparingar. Erbolsus kunde alltså inte få ut ett enda kopparmynt för den försvunna lasten, och hans sammanlagda tillgångar uppgick nu till mindre än 1.000 gm.

Som salt i såren kom ett ilsket sändebud från hertig Yttersol, som krävde ett skadestånd på 250 gm för de uteblivna vapnen. Erbolsus, som alltid varit en hedervärd handelsman, såg sig tvingad att betala, och hans redan ansträngda tillgångar krympte ytterligare.

Erbolsus började emellertid ana oråd kring hela affären, och han bad sin bäste vän, Bardak Tveskägg, att göra lite efterforskningar genom sina kontakter i handelshuset Hinkare. Dessa efterforskningar fick nu inget resultat, utom att Erbolsus yngre son, den blott tolvårige Erminkus, kidnappades. Kidnapparna krävde en lösensumma på 1.000 gm samt att *'allt snokande skule uphöra jenast'*, annars skulle sonen dö. Detta ledde i sin tur till att Erbolsus hustru, Torgunn den Sköna, lämnade honom för Bardak Tveskägg, och de bägge seglade med första bästa skepp till Zorakin, där Torgunns välbärgade kusin, baron Kvistehål, bodde (detta är i varje fall vad Erbolsus tror). Torgunn och Bardak passade dessutom på att ta med sig 600 av Erbolsus kvarvarande guldmynt, och nu stod den olycklige handelsmannan barskrapad så när som på sina kläder och sina två trogna slavar.

I detta läge såg Erbolsus ingen annan råd än att ända sitt liv för att därigenom slippa sina bekymmer, men inte ens detta lyckades, tack vare RPna.

Allt detta berättar Erbolsus i nästan ett andetag, och då han är färdig brister han återigen i gråt mot en av RPnas axel. Mellan snyftningarna bönfaller han RPna att hjälpa honom.

SANNINGEN

Vad som egentligen hände är följande:

- Handelshuset Hinkare sålde hela lasten av vapen till felicierna.
- Hinkarna tvingade Erbolsus' säkerhetsman Steinar att bränna alla dokument rörande deras uppgörelse för den senaste resan. Steinar, vars största inkomstkälla är just Hinkarna, vågade inte göra annat än att lyda. Detta var en säkerhetsåtgärd för att Erbolsus inte skulle kunna börja gräva alltför mycket i affären.
- Hinkarna skickade också några av sina råskinn till Erbolsus hus för att förstöra alla papper och stjäla eventuella rikedomar.
- Då Erbolsus ändå började gräva i saken, lät man kidnappa Erminkus. Bardak och Torgunn togs också tillfånga och fängslades i källaren till Hinkarnas hus. Torgunn tvingades att skriva ett avskedsbrev till Erbolsus, där hon skrev att hon och Bardak flytt till hennes kusin i Zorakin med Erbolsus' pengar.

OM TVEKSAMHET UPPSTÅR...

Om RPna verkar tveksamma till att hjälpa den stackars Erbolsus, kan SL hjälpa dem på traven med följande argument:

- Den desperate Erbolsus ser sin sista chans och erbjuder RPna 100 gm var om de lyckas återställa hans heder (han har inte kunnat betala några räkningar de senaste sex dagarna, och många är nu mycket sura på honom) och finna Erminkus.
- Om RPna känner sig ekonomiskt oberoende så kommer två av deras fetaste börsar att bli stulna samma dag (SL behöver inte slå för detta; hur RPna än bär sig åt så blir deras börsar stulna). När de vaknar nästa morgon kanske de känner att 100 gm skulle sitta ganska fint i varje fall.
- Om pengar inte är det som lockar PRna mest, så frågar Erbolsus *"Men vad vill ni ha! Nämn det bara! Jag kan skaffa fram vad som helst!"*. Och mycket riktigt, vad RPna än säger (givetvis med vissa undantag) så känner Erbolsus någon som har en sådan till salu. Detta föremål skall bli RPns belöning.
- Om någon i spelgruppen är riddare eller munk så kan SL alltid säga att det skulle vara totalt emot hans riddar–/klosterära att neka till att hjälpa den nödställde mannen.
- Om RPna är rädda för att stöta sig med det mäktiga handelshuset Hinkare, så kan vem som helst upplysa dem om att just detta hus är ganska impopulärt i Erebos just nu; de är en av de få parter som är emot ett krig mot Felicien. Många vill se dem uteslutna ur Femhusrådet, och om RPna lyckas avslöja en skandal så kommer de att bli hjältar och rikligt belönade av flera handelshus, inklusive Huset af Festglade, Femhusrådets mäktigaste hus.

LEDTRÅDAR

Om RPna åtar sig uppdraget att nysta upp härvan, vilket SL bör se till att de gör, återstår ett långt arbete av efterforskningar innan en lösning kan finnas.

De självklara platser där RPna bör söka ledtrådar är följande:

- *Erbolsus*. Erbolsus själv har följande upplysningar att komma med:

  \+ Hinkarna vägrade hjälpa honom då han kom för att fråga efter sin last. Efter några mindre mutor så fick han höra att *Sjösvalan* kapats och att besättningen saknades. Han fick ett skriftligt intyg på detta, försett med Valentin Hinkares[a] sigill.

  \+ Då han kom till Steinar med intyget så verkade ankan helt oförstående, och kunde inte minnas ett dyft av att Erbolsus givit honom några säkerhetspengar för den här resan. När Erbolsus framhärdade så visade ankan upp alla dokument för de senaste månaderna, och Erbolsus fick med egna ögon se att Steinar inte hade något avtal i sin ägo.

  \+ Då Erbolsus kom till sitt kontor/hem för att hämta sin kopia, hade någon gjort inbrott och bränt ut kontoret. Bland de personliga ägodelarna som fattades fanns flera smycken samt en stor summa pengar, främst kardiska guldmynt. Erbolsus beskriver smyckena och mynten, och om en RP senare i äventyret försöker komma ihåg hur de såg ut måste han lyckas med ett medelsvårt INT-slag.

  \+ Då Erbolsus bad sin gode vän Bardak om hjälp kidnappades hans son mitt i natten. Inga spår fanns efter förövarna, utom ett brev:
- *Kidnapparnas brev*. Här finner man ingenting av betydelse för fallets upplösning. Brev är mycket dåligt skrivet, men en person med CL 90%+ (FV B5) i Erebosiska och som lyckas med en medelsvår INT-kontroll ser att personen som skrivit brevet egentligen är en lärd man, väl bevandrad i skönskrift och juridik. Om man jämför brevet med intyget som Erbolsus fick av Valentin Hinkare, kan man (om man lyckas med ett svårt INT-slag) finna slående likheter i pennföringen.
- *Handelshuset Hinkare*. Om RPna går till Hinkarnas kontor och börjar ställa frågor så kommer de under resten av äventyret alltid att vara skuggade av två av Hinkarnas män (Lannos och Erwin). Skrivarna i huset kan inte svara annat än att skeppet blivit kapat av pirater, och ersättning utbetalats till de förlorade sjömännens familjer. Om någon av RPna frågar, och lyckas med ett färdighetsslag på Övertala (EDD: Muta eller Övertala) så säger en av skrivarna att Hinkarnas säkerhetsman är Steinar Rödnäbb. De övriga skrivarna ser mycket förargade ut för att deras pratsamme kollega, som för övrigt kallas Derdil Lintott, försagt sig, och flera vakter vid dörren motar ut RPna.

Om RPna ber att få tala med någon högt uppsatt person vid handelshuset, så får de besked om att Valentin Hinkare tar emot dem klockan tolv nästa dag. Valentin har ingenting att tillägga, utan beklagar det grymma öde som drabbat Erbolsus. *"Han borde åtminstone ha betalat en säkerhetssumma för lasten; det är en riskabel bransch med stora pengar på spel.* Vi *kan tyvärr inget göra för Erbolsus, han har sig själv att skylla."* En liten detalj är att RPna vid sitt besök på Valentins kontor kan höra (om de lyckas med ett slag på Lyssna) slag och kvävda skrik från ett angränsande rum. Om någon RP påpekar detta så säger Valentin lugnt *"Beklagar mina herrar, besökstiden är slut, plikterna kalla. Vakter! Visa gentlemännen här ut på gatan!"*

- *Steinar Rödnäbb.* Steinar tiger som muren med allt han vet. Han kallar Erbolsus för fnoskig och hävdar bestämt att han inte betalt någon säkerhetssumma för *Sjösvalans* last. Han påstår sig inte ha några kontakter med Hinkarna. Vägg i vägg med Steinars kontor ligger en vaktstuga, och om någon av rollpersonerna försöker tillgripa våld så rycker Steinar i ett snöre så att sex stadsvakter kommer in. Steinar ber dem kasta ut bråkmakarna, och om RPna fortsätter bråka så hamnar de i fängelse.

  Om Steinar rövas bort innan han hinner slå larm (detta kräver att den RP som skall gripa Steinar övervinner ankans SMI på motståndstabellen med sin egen), så kommer det troligen att krävas ett långt förhör för att få honom att berätta vad han vet. (Det enda han vet är att Hinkarna bad honom bränna papprena på hans och Erbolsus uppgörelse. DoD: använd färdigheten Övertala. Dra av Steinars PSY x 5% från RPns färdighetsslag. Om slaget lyckas, så minskar Steinars PSY med 3, när hans PSY når noll berättar han vad han vet. EDD: använd färdigheten Förhöra.)
- *Hamnkrogarna.* Här kan RPna få veta att Hinkarna är ett av de få handelshus som är klart emot ett erebosiskt krig mot Felicien (om de skulle vara okunniga om fiendskapen så kan någon berätta allt för dem, se Konflikt-kapitlet i Erebboken).

  + De kan vidare få veta att *Sjösvalan* hade trettio mans besättning och seglade i konvoj med fyra andra Hinkare-skepp med last av vapen och rustningar. De var väl bestyckade och hade ett krigsfartyg med etthundrafemtio mans besättning som eskort. Många anser att det måste krävts en väldig piratstyrka eller en oerhörd tur för att kunna kapa dessa skepp, medan andra menar att Hinkarnas eskorter är helt odugliga.

  + De som har hört talas om Erbolsus kan medge att han är en väl aktad och respekterad handelsman, skicklig i affärer och underhandlingar. Få har hört talas om att vapnen ombord på ett av skeppen var hans, och de känner därför inte till hans situation just nu.

  + Ingen har hört talas om några inbrott eller kidnappningar hos Erbolsus, men flera tips ges om hamnbusar och andra ljusskygga personer som skulle kunna tänkas åta sig ett sådant smutsigt jobb för några silvermynt.

  + Om någon RP någon gång betelar med ett så stort mynt att han får ett guldmynt i växel, så råkar detta händelsevis vara ett av de kardiska guldmynt som stals från Erbolsus i samband med inbrottet. Om RPn frågar vem som betalade med myntet, och 'svarar' på frågan *'Du vet väl att information kostar...?'* med fem silvermynt, så får de reda på att det var Lannos som betalade med guldmyntet.

  + Om RPna möter Lannos och Erwin på en krog (ungefär 5% chans för varje krog de går in på), så kan det tänka sig (om de lyckas med ett slag på Upptäcka fara och ett medelsvårt INT-slag) att de upptäcker att Erwin på höger ringfinger bär en av de ringar som stals från Erbolsus i samband med inbrottet. De flesta bofasta nohstrilbor vet vilka de bägge männen är, samt att de arbetar som understyrmän på ett av Hinkarnas fartyg.

DEN MISSHANDLADE SKRIVAREN

Om RPna tidigare besökt Hinkarnas huvudkontor och träffat på en pratsam skrivare (Derdil Lintott), så kommer de än en gång att få möta honom, nämligen då de någon kväll beger sig hemåt mot det ställe där de bor. De får då se en svårt misshandlad man som ligger och jämrar sig i en trång gränd. Då de kommer

närmare känner de igen skrivaren, som matt öppnar sina ögon mot RPna. Han lyckas få fram: *"Åhhh... är det ni... vilken olycka... Lannos och Erwin var det... letar ni efter ungen så finns han hos Valle... HJÄLP... HJÄLP..."*, varpå han drar en sista suck och sluter ögonen för gott. En närmare undersökning visar att Derdil har fått flera hårda slag i ansiktet och ett djupt dolkstyng i axeln. Det syns dessutom att han har blivit rånad, för kläderna är i oordning och fickorna sönderslitna.

ÅTGÄRDER

RPna bör genom sina efterforskningar ha tagit reda på följande:

- Det var Lannos och Erwin som gjorde inbrottet hos Erbolsus. Eftersom dessa bägge är allmänt kända som understyrmän på Hinkare-fartyg, borde RPna kunna lägga ihop två och två.
- Det var Valentin Hinkare som låg bakom kidnappningen av Erminkus.

Om RPna väl kommer på att det är Valentin som ligger bakom det hela borde det inte vara några större problem att haffa honom, så länge det sker diskret.

Om RPna i detta skede av äventyret inte kommit så långt, så bör SL hjälpa dem lite på traven. Ett sätt är att improvisera ihop en händelse som ger dem ledtrådar mot Hinkarna. *Exempel: Då RPna kommer tillbaka till stället där de bor finner de en lapp inskjuten under sin dörr. Där står: "Bakom Katedralen exakt klockan elva. Jag har information om Hinkarna". När RPna kommer dit ser de en ensam man stå och vänta, men när de kommer närmare blir de överfallna av fyra beväpnade män som försöker ta dem tillfånga. Naturligtvis lyckas det inte, och då stadsvakten kommer tillskyndande så kan RPna fly utan större problem. Då de flyr får de en skymt av Valentin Hinkare bland gärningsmännen.*

"LAGENS ARM ÄR LÅNG, MEN KROKIG"

Om RPna går till ordningsmakten (vilket Erbolsus föreslår) och berättar vad de vet är det SLs sak att bedöma vad som händer. Välj bland följande:

- Om SL tycker att RPna skött sig otroligt klantigt så blir de arresterade för anstiftan till upplopp med ganska omedelbar landsförvisning som följd. Om de har riktigt tur så kan de tala sig ur denna knipa, med en viss ekonomisk förlust som följd...
- Om de skött sig något bättre, men ändå inte lyckats inse att sådana här affärer måste skötas diskret, så säger vakthavande officieren helt enkelt att *"Tja, kan ni framlägga några bevis så skall jag se vad vi kan göra. Ni måste dock förstå att Hinkarna är en av våra uppdragsgivare och som sådana högt respekterade medlemmar i vårt rike. Om ni vill lyda en gammal erfaren erebosiers råd så föreslår jag att ni glömmer allt det här så fort som möjligt. Det kan till och med hända att jag inte heller har hört något..."*. Om RPna ger mannen några slantar som tack för rådet så glömmer han det hela genast; om de inte gör det så kommer han att varna Hinkarna (se 'Om Hinkarna blir varnade' nedan).

"LIKA BARN LEKA BÄST"

Om RPna kontaktar ett handelshus som är fientligt inställt till Hinkarna (detta får SL bedöma, troligen är det inget problem att hitta ett sådant om RPna frågar runt lite grann) så kan de få ekonomisk hjälp i form av några guldmynt samt frigivningshjälp om de skulle arresteras. Handelshuset kan dock inte ingripa aktivt; bara hjälpa RPna ur knipor. De kan dessutom få värdefulla 'insider'-upplysningar i form av svar på RPnas frågor (RPna måste själva ställa frågor som kan leda till gåtans lösning; här fås ingenting gratis.).

"ONT SKALL MED ONT FÖRDRIVAS..."

Den mest direkta åtgärden för att lösa fallet, och troligen den kanske mest effektiva, är att helt enkelt konfrontera Valentin Hinkare och kidnappa honom. Påhittiga spelare torde inte ha några problem att hitta på sätt att få ut Valentin ur Hinkarnas huvudkontor utan att någon fattar misstankar, men om SL märker att de går mot säker undergång så kan han hjälpa dem en smula genom Erbolsus, som säger: *"Jag minns en gång när köpmannen Jankar Valursson blev kidnappad mitt på ljusa dagen från Köpmännens Gillehus. En utav kidnapparna slog ned honom bakifrån i*

hans arbetsrum, bytte kläder med honom och ropade upp sina medhjälpare. Dessa släpade ut Jankar, nu klädd i kidnapparens kläder, mellan sig, medan kidnapparen i Jankars kläder lungt kunde spatsera ut från Gillehuset. Det är märkligt att man så ofta ser vad man tror sig se..."

Skulle RPna försöka haffa Valentin i hans hem, får de det betydligt svårare. Familjen Hinkare lever i ett av Nohstrils mest välbevakade hus, med åtta stora vakthundar i trädgården. Utan mycket mäktiga besvärjelser som kan söva hundarna och de tretton vakterna i huset är det helt omöjligt att RPna kan få tag i Valentin i hans hem. Försöker de å andra sidan i hans arbetsrum i huvudkontoret inne i staden är det dock inga större problem så länge de har en rejäl plan. SL kan vara ganska generös i denna fas av äventyret.

FÖRHÖR MED VALENTIN

Om RPna lyckas föra bort Valentin i oskadat skick så har de kommit en lång bit på väg mot Erbolsus belöning. Valentin är egentligen en mycket feg och räddhågsen man, som när han märker sin utsatta situation i första hand försöker köpa sig fri *("Jag är en av Erebos' rikaste män; säg en summa och släpp mig fri!")*, och i andra hand försöka hota RPna till att ge med sig *("Tro inte att ni kan klara er undan det här! Jag är personligen bekant med Amiral Raggaldo; ni kommer att få hela den erebosiska flottan efter er vart ni än försöker fly, era usla hundar")*.

Bara i sista hand, då han märker att RPna inte kommer att ge sig med annat än svar på sina frågor, kommer Valentin att tala. Han är dock tillräckligt knipslug för att hålla tyst om det egentliga skälet till Hinkarnas handlingar; den totalt förbjudna vapenförsäljningen till Felicien. Ingenting kan få honom att berätta något om denna, men en RP som lyckas med ett slag på Finna Dolda Ting (med –20 på slaget) i Valentins arbetskammare finner en dold lucka där det finns ett pergament med följande lydelse:

Käre Valentin!

Ditt anbud är godtagbart och allt är ordnat inför utväxlingen av vapnen mot din begärda summa. Åtta skepp under mitt personliga befäl kommer att vänta på er sex sjömil sydväst Pelenosudden. Betalningen kommer att sändas till Nohstril med Sjösvalan; ombyggnaden blir inga problem.

— Kodnamn Bl.

Brevet är skrivet på feliciska, vilket alla som har 50% CL (FV B3) eller mer på Läsa/ Skriva Zorakiska, Kardiska eller Trakoriska märker med en normal INT-kontroll för att lösa chiffret. Alla RP får fösöka varsin gång. Förutom dokumentet finns ingenting av intresse i Valentins arbetsrum.

VALENTINS BERÄTTELSE

"Okej, jag erkänner! Vi kidnappade Erbolsus son! Han hålls inspärrad i kölsvinet på fartyget Gyllene Hinden *vid Möllekajen.*

"Varför? Allt är den där klantiga ankan Steinars fel! När han fick höra om olyckan lät han bränna Erbolsus papper och förstöra köpmannens egen kopia för att han inte skulle kunna få ut några pengar, och han hotade att göra detsamma med våra papper om vi inte hjälpte honom att stoppa Erbolsus efterforskningar. En av våra skrivare, Derdil Lintott, hade nämligen lyckats slarva bort våra kopior, så om Steinar hade förstört dokumenten som bekräftade vår säkerhetsbetalning så hade vi stått i samma situation som Ertbolsus. Det är allt jag vet, och det är sanningen, jag svär!"

Om RPna känner till ordalydelsen i det gömda dokumentet så hävdar Valentin bestämt att han inte vet någonting om det.

Valentin ljuger dock inte angående Erminkus, och han kan snabbt ordna en frisläppning av densamme om RPna följer med honom till Möllekajen. Erbolsus blir överlycklig över att återse sin son, som dock inte på något sätt kan ge någon information som kan bidra till fallets lösning.

RPna förväntas släppa Valentin fri efter det här. Om de inte gör det, så kommer antingen Valentin att lyckas fly, eller så blir han befriad av sina hantlangare. Tänk på att det är SL som bestämmer. SL kan hitta på vilka absurda omständigheter som helst som kan ge Valentin en möjlighet att fly eller bli befriad. Det finns ingenting som RPna kan göra för att hindra detta. *Exempel: Även om RPna bundit fast Valentin i en stol så att han inte kan röra sig och själva befinner sig i samma rum som honom, så kan de alltid sövas av en besvärjelse eller sömngas. Om SL skulle behö-*

va ta till så kraftiga åtgärder räcker det med om han rullar tärningar några gånger (för att låtsas som om han slår några motståndsslag), avbryter spelarnas diskussion och säger: "Ni vaknar upp några timmar senare och Valentin är borta!".

SJÖSVALANS ÅTERKOMST

Då RPna sitter och deppar över att Valentin försvunnit ur deras grepp så kommer plötsligt Erbolsus instörtande. Han har en sensationell nyhet:

"Nu skall ni få höra: när jag var nere vid torgmarknaden i dag såg jag en man som betedde sig ganska underligt. Han gick framåtböjd med en munkkåpa över huvudet, ni vet en sån där som den Lysande Vägens munkar brukar ha, men han såg alldeles för storvuxen och kraftig ut för att egentligen vara en munk. Plötsligt stötte han i hop med en karl som jag tror jobbar för Hinkarna, en enorm kille med ett blomkålsöra på höger sida. Den store killen såg förvånad ut och utbrast: "Du, men vad i hela fridens namn gör du här! Har inte bossen sagt åt dig att hålla dig undan". 'Munken' mumlade något ohörbart, men när han tittade upp så kände jag direkt igen honom; det var kaptenen på Sjösvalan! *Den store killen tog ett stadigt tag under kaptenens arm och sa "Nu följer du med och förklarar ett och annat". Jag tror inte att de såg mig, för i så fall hade jag väl fått på nöten. Nåväl, det är inte allt! När jag sedan går förbi hamnen på väg hem, vad ser jag, om inte* Sjösvalan *som ligger och guppar ute på redden. Visserligen nymålad, med nytt namn och ny rigg, men helt klart* Sjösvalan! *Tro en gammal erfaren sjöbuss; det var samma skepp som seglade ut till Berendien för att hämta mina vapen. Nu hette hon* Vågklyvaren... *Det här luktar mycket illa, det ligger nog mycket mer bakom än vad jag trodde från början.*

Om någon av RPna tidigare sett *Sjösvalan*, så kan han med ett medelsvårt INT-slag känna igen fartyget när RPna kommer ner till hamnen. Om RPna frågar runt lite grann bland sjömännen och fiskarna i hamnen, så kan även de bekräfta att det nya fartyget har många likheter i skrovkonstruktionen med *Sjösvalan*, men de menar att det inte behöver betyda någonting. Skeppet kan vara byggt på samma ställe eller av samme skeppsbyggare, och i så fall är det självklart att skeppen liknar varandra.

Om RPna frågar i tullhuset kan de få veta att *Vågklyvaren* anlände för två dagar sedan olastad från Atrema i Berendien. Hon tillhör handelshuset Hinkare. En specialnotis säger att hon är bemannad av tillfångatagna feliciska pirater köpta som slavar i Berendien. För ytterligare information hänvisar tullmannen till skeppsarkivet på Hamngatan.

På skeppsarkivet kan RPna få veta att *Vågklyvaren* är alldeles nyinköpt; Hinkarna köpte henne i Atrema som ersättning för de skepp som förlorades vid den senaste piratattacken, där bl. a. *Sjösvalan* kapades.

Om RPna gör närmare efterforskningar kring *Vågklyvaren*, t. ex. om de frågar någon av hamnroddarna, kan de få veta att hon har trettiofem mans besättning bestående av feliciska slavar. Om RPna begär att bli rodda förbi fartyget får de detta bekräftat; ombord finns bara felicier. SL kan upplysa dem om att besättningsmännen ser ut precis som vanliga besättningsmän, med undantaget att de för tillfället, under sin dagliga motionstur, har fotbojor. Mycket klipska spelare skulle av detta kunna dra slutsatsen att det är något skumt; tillfångatagna feliciska pirater skulle knappast behandlas särskilt väl, och tveklöst se mycket nedbrutna ut. Om de inte kommer på detta så kanske någon SLP kan ge RPna en liten vink.

SANNINGEN

Vad som hänt är att Hinkarna lät sälja *Sjösvalans* egentliga besättning som slavar till Felicien. De ersattes av frivilliga feliciska marinsoldater som seglade fartyget, nu ombyggt i felicisk hamn, till Nohstril med feliciernas betalning för vapnen. Denna betalning, som består av tre små järnkistor fyllda med silvertackor, pärlor respektive juveler, förs i land till Hinkarnas residens nattetid. Om PRna kommer på idén att bevaka skeppet (annars kommer Erbolsus att föreslå det) kommer de bara att upptäcka att tre stora vintunnor förs i land från fartyget. Tunnorna bevakas av sex män, i hemlighet beväpnade, och det kommer att bli en hård, men inte hopplös, strid om RPna anfaller.

KÄPPAR I HJULEN

Givetvis kommer inte Hinkarna att passiva åse hur deras ställning i Femhusrådet och i gemene mans ögon raseras av några futtiga RP. Om RPna gör någonting som Hinkarna kan få vetskap om, t. ex. besöker deras huvudkontor och ställer frågor, om de frågar ut Steinar Rödnäbb, om de syns på stadens gator i Erbolsus sällskap, om de frågar lite för mycket på hamnkrogarna, etc, så kommer Hinkarna att skugga RPna och försöka ta reda på vad de vet och vad de vill veta. RPnas förföljare består i första hand av hamnbusarna Lannos och Erwin (se SLP nedan), och om dessa mot förmodan skulle misslyckas undanröjas så kommer Hinkarna att leja ett stort anhang av skurkar nere i hamnen för att helt enkelt likvidera RPna.

OM HINKARNA BLIR VARNADE

Om RPna genom sina efterforskningar röjer sin verksamhet så att Hinkarna blir varskodda, så kommer följande att inträffa:

I första hand så kommer Erwin och Lannos att försöka skrämma RPna till tystnad. Om någon RP någon gång skulle vistas ensam på Nohstrils gator så kommer han att bli inslä-pad i en port av den urstarke Erwin, få orden *"Lämna Nohstril genast, om livet är er kärt"* viskade i örat, en hård spark i magen och all utrustning (inklusive kläderna han går i) stulen.

Om RPna inte tar denna varning på allvar, så kommer de bägge busarna att ta till hårdare metoder; inbrott i RPnas rum (eller var de nu bor), förgiftning av deras hästar (om de har några), brand på deras båt (om de kom med en egen), men endast i allra sista hand så kommer Erwin och Lannis att försöka lönnmörda RPna, och då endast en i taget. Om RPna slutar med sitt uppdrag slutar givetvis även trakasserierna.

De väljer sitt tillfälle med omsorg; i första hand på natten då de slänger in en brinnande oljeflaska i RPnas sovrum. Om RPna undkommer detta eller lyckas avvärja det genom noggrann vakthållning, så kommer lönnmördarna i stället att försöka förgifta deras mat, skjuta förgiftade armborstpilar, mucka gräl på ett värdshus och i den allmänna villervallan stöta en dolk mellan en RPs skuldror, etc. SLs fantasi bör inte känna några gränser i detta fall. Om RPna sköter sig bra så kan de bli varnade genom några klantigt utförda mordförsök, men det skall ytterligt mycket till för att de skall få tag på Erwin och Lannis; dessa känner staden Nohstril som sin egen innerficka och har inga som helst svårigheter att finna gömställen och dolda flyktvägar om de skulle bli förföljda.

AVSLUTNING

Om RPna lyckats få reda på hälften av all information som de maximalt kan, borde de förstå att Valentin haft kontakter med felicierna och sålt Sjösvalans last till dem. Om de inte lyckats klura ut detta, så får SL hjälpa dem lite på traven.

Det effektivaste sättet att avsluta äventyret är att låta Erbolsus, vilken fått veta allting av RPna, helt enkelt ställa sig på Nohstrils torg och berätta inför den alltid närvarande folkmassan vad som har hänt. Eftersom Erbolsus är en vältalig man, lyckas han snabbt få pöbeln med sig på sin sida, och uppretade drar hela folkmassan till Hinkarnas kontor för att utkräva en förklaring. Valentin (eller hans ställföreträdare, hans äldre bror Jurgen) kommer att bli desperat, samla på sig alla sina dyrbarheter, snabbt försöka slinka ned till *Sjösvalan* och beordra de feliciska besättningsmännen att lätta ankar. Ing försök kommer att göras för att stoppa dem vid hamnutloppet, och RPnas enda chans att få fatt på brottslingarna är att antingen förfölja fartyget (som flyr mot Felicien) eller att osedda försöka ta sig ombord på Sjösvalan innan Hinkarna kommer dit. (Detta bör inte vara ett större problem; en snäll SL kan säkert ordna detta). Slutuppgörelsen kommer i vilket fall som helst att stå ombord på *Sjösvalan*; om RPna konfronterar Hinkarna i deras hytt så kommer inte besättningsmännen (som normalt är obeväpnade) att ingripa, vilket de däremot kommer att göra om RPna helt plötsligt hoppar ombord och börjar bråka.

Anklagelsepunkterna mot Hinkarna är många, och brotten mycket grova och ganska lätta att bevisa. De övriga husen i Femhusrådet kommer gemensamt att göra sitt bästa för att fälla Hinkarna och utvisa dem från Erebos om de skulle finnas skyldiga. RPnas belöning

blir, förutom den som Erbolsus utlovat, även 500 guldmynt var samt erbjudande om anställning i Erebos' säkerhetstjänst. Om RPna lyckas ta de pengakistor som förs från *Sjösvalan* till Hinkarnas hus (se avsnittet 'Sanningen') så får de behålla hälften av sitt byte.

SPELLEDARPERSONER

ERBOLSUS, HANDELSMAN I VAPEN

Erbolsus Ôdvinsson är en kortvuxen men rundlagd person på ungefär femtio år. Han har varit en medelstor handelsman i nätan tjugo år, då han övertog Handelhuset Ôdvinia från sin farbror. Han har nu hamnat i en rejäl knipa, och han hoppas innerligt att RPna kan hjälpa honom ur den. Han påpekar att det, efter allt som hänt honom, kan vara riskabelt såväl för RPna som för honom själv att de syns i varandras sällskap alltför mycket, och håller sig därför borta från RPna.

Erbolsus: STY 8, STO 10, FYS 10, SMI 10, INT 16, PSY 12, KAR 15, SB 0, KP 10, Köpslå 80%, Övertala 70%, Värdesätta 76%, Tala Zorakiska 50%, Tala Kardiska 50%

STEINAR RÖDNÄBB, ERBOLSUS' OCH HINKARNAS SÄKERHETSMAN

Steinar är en vit anka med klen uppfattning om hederlighet. Han anses dock vara en ärlig man, främst förstås eftersom de flesta av hans kunder är beroende av hans ärbarhet.

Steinar: STY 8, STO 5, FYS 12, SMI 15, INT 16, PSY 12, KAR 15, SB 0, KP 9, Dolk 20%, Köpslå 70%, Övertala 50%

VALENTIN HINKARE, TREDJEMAN I FIRMAN

Valentin Hinkare är den yngste av de tre bröder Hinkare som just nu styr handelshuset. Det är han som fått ta hand om 'Fallet Erbolsus'. Valentin är en drygt trettioårig man med begynnande flint och kraftiga polisonger. Han är kraftigt byggd och fetlagd, och ger ett allmänt osympatiskt intryck. Han talar med släpande överklassaccent och döljer inte sin nedlåtande uppfattning gentemot utlänningar och krigare.

Valentin: STY 15, STO 16, FYS 12, SMI 8, INT 15, PSY 12, KAR 11, SB 0, KP 14, Dolk 20%, Övertala 80%

LANNOS OCH ERWIN, HAMNBUSAR I HINKARNAS TJÄNST

Lannos och Erwin är understyrmän ombord på ett av Hinkarnas handelsfartyg och allmänt kända i Nohstril som farliga män som man inte bråkar med i första taget. Lannos är kort, smidig, klipsk och ruskigt skicklig på att hantera dolk och korstvärd. Erwin är lite av en motsats; urstark, stor som ett hus och lite segtänkt. Den senare har känns lätt igen eftersom hans högra öra har blivit helt mosat i ett slagsmål.

Ingen av dem vet någonting om de egentliga motiven bakom deras uppdrag. De har bara fått i uppgift att skugga och i värsta fall likvidera RPna. Om de skulle bli tillfångatagna (vilket är ganska osannolikt) kan de bara säga att de fått sitt uppdrag av Valentin Hinkare.

Lannos: STY 9, STO 9, FYS 13, SMI 17, INT 16, PSY 14, KAR 10, SB 0, KP 11, Dolk 87%, Kortsvärd 77%, Kastkniv 67%, Smyga 67%, Gömma sig 77%, Upptäcka fara 84%

Erwin: STY 18, STO 17, FYS 15, SMI 10, INT 8, PSY 7, KAR 9, SB +1T4, KP 16, Bredsvärd 80%, Gatuslagsmål 80%, Korstvärd 70%, Upptäcka fara 60%

PLATSBESKRIVNINGAR

NOHSTRIL

Nohstril är Erebos huvudstad och största hamnstad. I staden, som ligger runt floden Wolps utlopp, ligger huvudkontoren för de flesta erebosiska handelshus. I den norra delen av staden ligger de finare kvarteren, där magikerakademier, hantverkarskrån, handelshus, köpmannagillen, kämpaleksskolor, m. m. ligger. Den södra delen av staden delas upp i fyra delar; Marknaden, där de flesta mindre handlare verkar; Labyrinten, stadens gamla delar som numera är ganska förslummade och där inte ens stadsvakten vågar sig in efter mörkrets inbrott numera; Möllan, där den stora vattenkvarnen och alla hamnmagasinen ligger; och Nationerna, där dvärgar, ankor, halvlängdsmän och till och med några

alver bor.

De flesta husen är byggda i sten och har två våningar. En del finare hus har en tredje våning av trä, men detta hör till ovanligheterna.

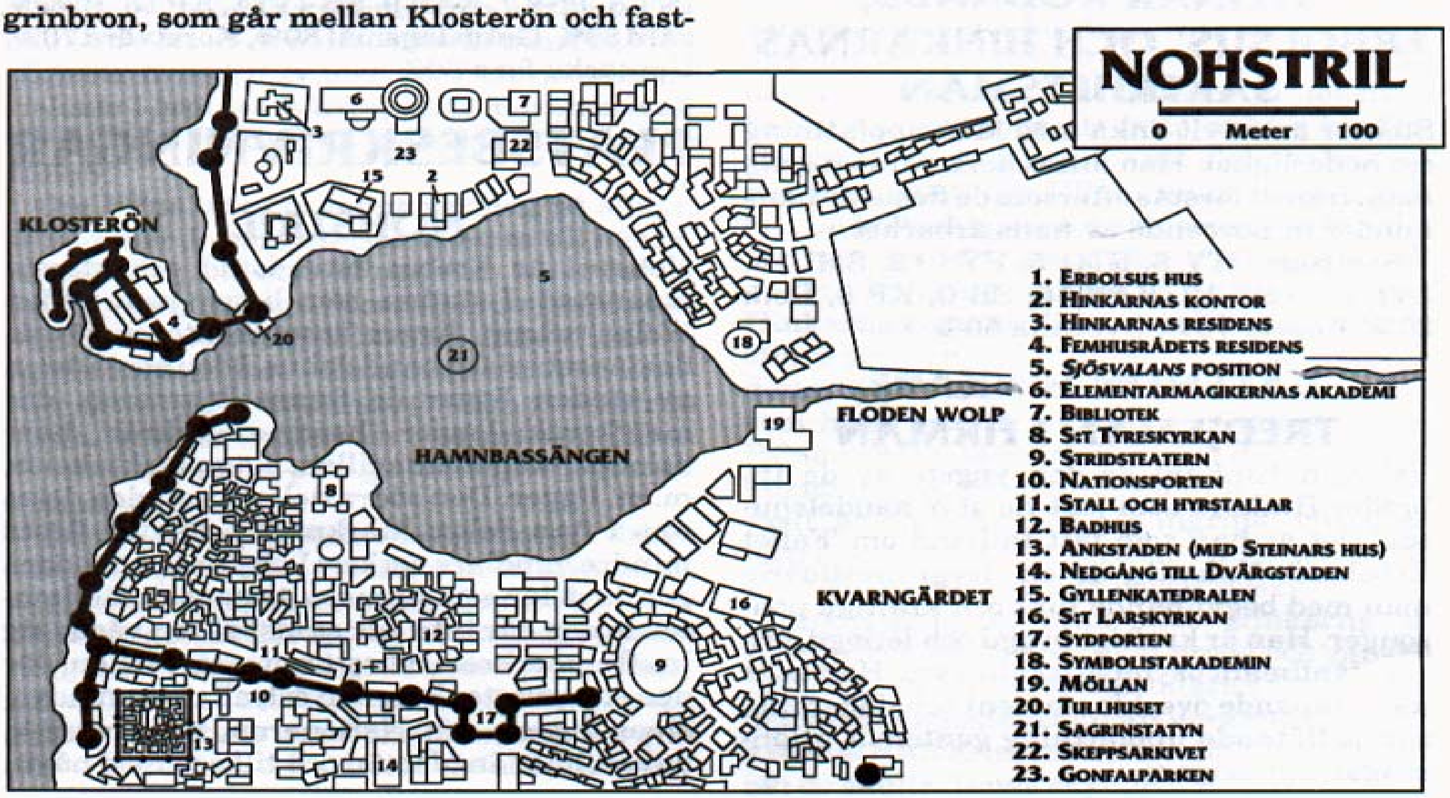
På Klosterön i hamnens inlopp ligger Femhusrådets residens i det mäktiga Klosterfortet. Byggnaden uppfördes ursprungligen på 100-talet fO av munkar från Zorakin, men blev senare säte för de erebosiska kungarna. Fortet är ganska nedgånget, men de senaste åren har man åter börjat restaurera det till sin forna prakt.

Mitt i hamnbassängen står en väldig staty föreställande Sagrin Erövraren, Dakkilos ursprunglige betvingare. Statyn är gjuten i brons och är mer än 30 meter hög. I sin högra hand håller han ett fyrfat som nattetid lyser upp hela hamnen. En vanlig syssla för småbrottslingar är att få tvätta statyn eller ansvara för att fyrfatet brinner. De som misslyckas med detta får själv utgöra bränsle för den väldiga elden.

Nohstril är en handels– och hamnstad, och hela den stora hamnen är fylld av fartyg från Kopparhavets alla hörn. Vanligast är de erebosiska koggarna, men även roddargalärer från Morëlvidyn, långskepp från Ransard och kavareller från Trakorien kan ses. Vid Sagrinbron, som går mellan Klosterön och fastlandet, ligger ett tullfartyg där allt gods som förs in eller ut måste deklareras. Tullarna är olika höga på olika varor, eftersom man vill förhindra att t. ex. spannmål exporteras eller att vapen importeras. Dessa varor har hög tull, medan det t. ex. är nästan tullfritt att importera timmer, som är en stor bristvara i Erebos.

FOTNOTER

1) Det kan vara en fördel om RPna träffat mannen, vars namn är Erbolsus, tidigare, t. ex. på ett värdshus, en badinrättning eller en resa. I så fall är det troligare att de försöker rädda hans liv. De vet i så fall att han är ägare av ett litet handelshus som köper upp dvärgvapen från det betydligt större erebosiska handelshuset Hinkarna.
2) Ett av husen i Femhusrådet.
3) Vid nämnandet av detta namn hajar en av RPna till, eftersom han själv någon gång seglat med detta fartyg. SL kan om han vill byta ut namnet på fartyget till något annat, som han vet att någon av RPna är bekant med.
4) En säkerhetsman är detsamma som en försäkringsagent. Genom en säkerhetsman kan en handelsman få ersättning motsvarande 75% av värdet på alla varor som försvinner under en handelsresa.
5) Valentin Hinkare är lillebror i firman, och den tredje mäktigaste mannen i handelshuset. Det är Valentin som har hand om 'Fallet Erbolsus'.



ÄVENTYRSSPELS

EREB ALTOR

EN ÄVENTYRSMODUL

Färden över och under Erebs berg, dess stormpiskade hav och mörka skogar hade varit lång och krävande, men resan mot vårt sägenomspunna mål hade inte varit förgäves... Vi hade kämpat mot Zorakins stolta riddare, flytt undan de fruktade sydländska piratankorna, i en våldsam klappjakt seglat ifrån de kraftfulla ransardernas långa skepp och flygande gripar, korsat Barbias frusna ödemarker och slutligen smugit oss över Nidlands stora mur under den onde ärkemagikerns allseende öga, bara för att tvingas fly från Grynnerbergens hårdföra dvärgar. Våra sår och skråmor till trots var vi mycket nöjda; vårt uppdrag var slutfört, vi var hjältar överallt och hade upplevt fler äventyr än vad vi någonsin trott då vi startade vår resa över Ereb Altor – Äventyrens Kontinent.

Ereb Altor-boken innehåller fyra kapitel om allt du någonsin velat veta om Ereb Altor – Drakar & Demoners spelvärld. Det första kapitlet är spelledarens och beskriver Ereb Altors olika länder.

Ett kapitel är tillägnat spelarna och innehåller sägner, legender, sagor och sånger från Erebs alla hörn.

Kapitel nummer tre beskriver med kartor, texter och tabeller hela kontinenten Ereb.

Det fjärde kapitlet innehåller förutom ett flertal kampanj- och äventyrsuppslag även två kompletta äventyr.

OBS! Du måste ha tillgång till Drakar & Demoners grundregler för att kunna använda Ereb Altor-boken.

ÄVENTYRSSPEL®